# TYLESTEL

Jeu de rôle Mythologique

# Credits et Remerciements

Version du 14 Juin 2009

Pour toutes remarques sur le jeu : bastien.lyonnet@laposte.net

Auteur : Bastien Lyonnet

La carte de Tylestel : Noélie Lyonnet

Remerciements :
Sébastien Bringer, à tous les délires qu'on a passé à imaginer Tylestel.
Merci à ma sœur et à ma chérie, qui m'ont toujours relancé.
Et à mes parents bien sûr.

Equipes de Tests :
Tous les escrimeurs : Seb « le Survivor », Julien « Tonton », Noélie. Mais aussi Clément Dumas, Jeanne, tout le club de JDR de Grenoble-INP à savoir Sylvain « Gugli », Hugues Dubedout, Alois Herzog, Yoann Hautson, Jean Marie Verret « le mage fou », Julien Osman, Fabien Millioz , Luis Fernando Lavado Villa, Machado, Edouard « Le Prez », Gaétan « Ta gueule », Marc « Krogonov », Cyrille Migniot, Thomas Leprêtre, Hadrien Rouchette et les autres.

Courage, Justice, Vérité, Liberté, Amour, Changement, Richesse, Sagesse, Compassion.

Dans Tylestel ce sont bien plus que des mots. Ce sont des doctrines, des façons de voir le monde, propagées par des Dieux, des divinités qui parcourent la Terre et guident les mortels.

Tylestel est un JDRa mythologique (Jeu de Rôle amateur). Il se singularise à la fois par son univers et son système de jeu.

Tylestel c'est tout d'abord un jeu où vous incarnez des héros. Mais attention, ce ne sont pas des héros classiques. On parle là de personnages élus, choisis par les Dieux eux-même ! Ainsi dès la création, votre personnage sera doté d'une capacité unique qui peut être tout aussi bien de parler avec les morts des Enfers, traverser les murs ou voler tel un aigle. Ce pouvoir sera pour le personnage à la fois son bonheur et sa damnation. En effet, les personnages seront emportés dans la tourmente des manigances et complots des divinités du monde. Vous l'aurez compris, la principale inspiration du jeu est la mythologie et plus particulièrement la mythologie grecque. Incarnez un Centaure héros de Irs, Dieu du combat, et partez en chasse des Harpies, Gorgones et Minotaures créés par les Titans !

**Un panthéon bien garni**

Toute mythologie prend son origine dans les Dieux. Tylestel ne déroge pas à la règle. Huit divinités peuplent le panthéon, chacune représentant un aspect de la vie. Ce sont ces grandes figures divines qui donneront son pouvoir au personnage. Mais ce sont aussi elles qui lui donneront sa quête divine, le but de son existence. Ainsi il leur faudra chasser les Titans et leurs progénitures, vaincre les magiciens du sang, retrouver le savoir du passé, restaurer la gloire des cités englouties par l'océan ou encore rétablir la dynastie impériale de Rhodemos le Rouge. Mais attention, dans ce monde tourmenté, la colère des dieux peut frapper à tout moment ! Car quoi que vous fassiez, LES DIEUX VOUS OBSERVENT ! Toutes vos actions sont épiées par le panthéon qui vous punira alors par une lourde malédiction ou vous protégera contre les sbires des Titans. Ainsi, bien souvent, en favorisant une divinité, on prend le risque d'en froisser une autre. Cet aspect du jeu est pris en compte tout au long des parties avec le baromètre divin. Ce baromètre représente comment chaque jouer est perçu par les divinités.

**Des races et un monde variés**

Tylestel, l'archipel de l'espoir, est un monde vaste et plein de surprises. Des profondeurs de l'océan où dorment les cités englouties jusqu'aux plus hautes cimes, refuges des harpies, en passant par le palais de l'impératrice Keshe, il n'y a pas un lieu qui ne soit pas propice à l'aventure. Six races peuplent le monde. Alors incarnerez vous un centaure, puissant et brutal, un espiègle satyre, un sage piscanthrope, un sanburien discret comme la nuit, une nymphe charmante et charmeuse ou encore un humain ? Les possibilités de jeu sont renforcées par la présence de différentes cultures bien marquées. Ainsi vous pourrez rencontrer des tribus très sauvages en Tsara Mosalaly, voir des cannibales sur certaines îles oubliées du monde, à moins que vos voyage ne vous poussent du côté des amazones, des nymphes guerrières persuadées de la supériorité de leur espèce. Mais peut-être préférerez vous les charmes des cavalcades dans les plaines de la

nordique Asturie ou la luxure de la cour de l'empire Keshe.

**Un système poussant joueurs et MJ à l'imagination**

Tout le jeu se joue avec un D100. Il s'agit d'un système à pourcentage, assez similaire au GURPS pour les connaisseurs. Pour réussir un test de compétence, par exemple, on lance le D100 et la valeur du dé doit être inférieure à la valeur de la compétence. La valeur de la compétence nous donne donc nos chances de réussite en pourcentage. Tout a été pensé pour avoir un système rapide et simple. Toutefois il est possible de rendre les choses plus complexes au fur et à mesure que les joueurs gagnent en expérience. Le système de combat au corps à corps et à distance offre la part belle à la tactique adoptée par les joueurs. Vaincra celui qui s'adaptera le mieux à la situation. Les adeptes des sortilèges pourront utiliser la puissance de la Kardia pour carboniser leurs adversaires. Ici, pas de liste de sorts mais des outils, très libres, pour aider les joueurs à inventer les sortilèges les plus adaptés à leurs besoins. C'est là sans doute la plus grande originalité du système de Tylestel.

# SOMMAIRE

CREDITS ET REMERCIEMENTS ..... 3
PRESENTATION DE TYLESTEL ..... 4
SOMMAIRE ..... 6

**ET C'EST AINSI QUE… ..... 10**

LES PREMIERS PAS DE LEOGANOS ..... 11

**GENESE ET HISTOIRE ..... 16**

LA GENESE ..... 17
*Des origi nes du monde ..... 17*
*L'age d'or : La Guerre Titanesque ..... 18*
L'AGE D'ARGENT 0-1000 ..... 20
L'AGE D'AIRAIN : LE GRAND EMPIRE 1000- 1689 ..... 23
*L'avenement du Grand Empire 1000-1168 ..... 23*
*L'Apogee 1168-1468 ..... 24*
*La longue decadence 1468-1635 ..... 25*
L'AGE DE FER ..... 27
*Annee 1685 : La succession de Leucippos, le dernier empereur. ..... 27*
*Le Chatiment 1689 - 1810 ..... 28*
*Le nouveau monde de l'annee 1810 ..... 29*
*L'archipel de Tylestel en 1900 vu par Erun, pretre de Pso ..... 32*

**CREATION DES PERSONNAGES ..... 36**

ETRE UN HEROS EN TYLESTEL ..... 37
CHOIX DE LA RACE ..... 40
DETERMINATION DES ATTRIBUTS ..... 40
CHOIX DES TRAITS DU PERSONNAGE (OPTIONNEL) ..... 41
COMPETENCES ET METIER ..... 44
POUVOIRS D'ELUS ..... 45
TARE DIVINE ..... 47
DETERMINATION DES CARACTERISTIQUES SECONDAIRES ..... 49
ACHAT DE L'EQUIPEMENT ET CONTACTS ..... 51
LE BUT DIVIN ET ROLE-PLAY ..... 52
LISTE DE NOMS ..... 54
ARCHETYPES ..... 55

**SYSTEME DE JEU ..... 62**

SYSTEME GENERAL ..... 63
COMBAT AU CORPS A CORPS ..... 64
COMBAT A DISTANCE ..... 67
COMBAT MONTE ..... 69
COMBAT AERIEN ..... 70
DOMMAGES ET MORT ..... 70
GUERISON ..... 71
LA REPUTATION ..... 72
CREATION D'ARMES DE MEILLEURE QUALITE ..... 73
LES DANGERS DE L'AVENTURE ..... 74
*L'escalade ..... 74*
*La chute ..... 74*
*La noyade ..... 74*
*Course Poursuite ..... 75*
*Pieges ..... 75*

POISONS ..... 75

**COMPETENCES ..... 78**

COMPETENCE DE CORPS ..... 79
COMPETENCE DE MARAUDE ..... 79
COMPETENCE DE SAVOIR ..... 81
COMPETENCE DE SOCIETE ..... 82
COMPETENCE DE KARDIA ..... 83

**LA KARDIA ..... 84**

UTILISER LA KARDIA ..... 85
*La Preparation ..... 87*
SORTS ELEMENTAIRES ..... 88
*Protections elementaires ..... 88*
SORTS D'INVOCATIONS ..... 89
SORTS DE MEDITATION ..... 90
SORT MENTAL ..... 90
*Barriere mentale ..... 92*
*Creation d'un majordome ..... 92*
FAMILIER ..... 93
*Evolution du familier ..... 93*
LA DEFENSE CONTRE LA KARDIA ..... 96
LISTE DE SORTILEGES ..... 97
*Elementarisme d'Air ..... 97*
*Elementarisme de l'Eau ..... 98*
*Elementarisme du Feu ..... 99*
*Elementarisme de la Terre ..... 100*
*Sorts d'invocation ..... 101*

**EXPERIENCE ET EVOLUTION ..... 102**

AUGMENTATION DES COMPETENCES ET DES ATTRIBUTS ..... 103
LES POINTS DE VIE ..... 104
LES TECHNIQUES ..... 104
*Technique Generale ..... 104*
*Techniques de combat au corps à corps ..... 104*
*Technique de combat à distance ..... 107*
*Technique de sourcier ..... 107*

**LES RACES DIVINES ..... 112**

LA NAISSANCE DES RACES MORTELLES ..... 113
DESCRIPTION DES RACES ..... 114
*Les Centaures ..... 114*
*Les Nymphes ..... 115*
*Les Sanburiens ..... 117*
*Les Satyres ..... 118*
*Les Piscanthropes ..... 119*
*Les Humains ..... 121*

**LES REGIONS DE TYLESTEL ..... 122**

AKKAD ..... 124
*Les domaines nobles ..... 127*
L'ANDUIN ..... 132
TSARA MOSALALY ..... 139
LES ILES VIERGES ..... 145
LES HERITIERS DU GRAND EMPIRE : LE ROYAUME D'ASTUR ET L'EMPIRE KESHE. ..... 148
LE ROYAUME D'ASTUR ..... 149
L'EMPIRE KESHE ..... 154

UNE VILLE A PART : ISIN ..... 160
*La region* ..... *161*
*Les quartiers riches* ..... *161*
*Les catacombes* ..... *162*
*Le sous quartier* ..... *163*
*La zone sinistree* ..... *163*
*Le port* ..... *164*
*Le quartier Sanburien* ..... *164*
*Le quartier du commerce* ..... *165*
*Les remparts et les camps militaires* ..... *165*

**LES DIEUX ET LA RELIGION ..... 166**

DIVINITES ET PRETRISE ..... 167
LES DIEUX ..... 169
*Nerven* ..... *169*
*Irs* ..... *170*
*Bromos* ..... *172*
*Blis* ..... *173*
*Pso* ..... *174*
*Our* ..... *175*
*Av* ..... *176*
*Velas* ..... *177*
DOMAINES DIVINS ..... 178
*L'Olympe* ..... *178*
*Les Enfers* ..... *179*
LES POUVOIRS DES PRETRES ..... 181
*Pouvoir de NErven* ..... *181*
*Pouvoir d'Irs* ..... *182*
*Pouvoir de Bromos* ..... *182*
*Pouvoir de Blis* ..... *183*
*Pouvoir de Pso* ..... *183*
*Pouvoir d'Our* ..... *184*
*Pouvoir d'Av* ..... *184*
*Pouvoir de Velas* ..... *185*

**COUTUMES ET CULTURES ..... 186**

LA KARDIA ET LA GUILDE ..... 187
*Des origines de la Kardia* ..... *187*
*Histoire de la guilde* ..... *188*
*Fonctionnement et hierarchie* ..... *189*
SOCIETES SECRETES ET GROUPES D'ELITES ..... 190
LA NAVIGATION, AVENTURES ET DANGERS EN MERS ..... 193
*Comment on navigue à l'epoque de Tylestel* ..... *193*
*Navires utilisees dans l'archipel* ..... *195*
L'ESCLAVAGE, LE COMMERCE DE LA CHAIR ..... 197
LES JEUX ET LES SPORTS ..... 198
FESTIVITES ..... 200
LEXIQUE ET LANGUE ..... 201

**TABLES DES BIENS ET SERVICES ..... 207**

ARMES DE MELEE ..... 208
ARMES DE COMBAT A DISTANCE ..... 210
BIENS DIVERS ..... 211

**CREATURES ET PNJ ..... 219**

CREATURES D'ORIGINE DIVINES ..... 220
*PNJ* ..... *220*

*Creatures divines* ..... *221*
CREATURES D'ORIGINE TITANESQUE ..... 223

**AVENTURES ET IDEES DE CAMPAGNE ..... 228**

AVENTURE COMPLETE : MEURTRE A PREY GLEANN ..... 229
IDEES DE CAMPAGNES ..... 231
IDEES D'AVENTURES ..... 234

# ET C'EST AINSI QUE...

# Les premiers pas de Leoganos

Voilà mon quotidien depuis maintenant 4 mois : le banc de nage de la Licorne, galère de l'empire Keshe. La longue et lourde rame est devenue mon unique raison d'être, mon obsession et ma damnation en même temps. Si je répugne et la lâche, je reçois la souffrance du coup de fouet, implacable. Je n'ai plus la force de penser. La fatigue et la servitude ont embrumé mes esprits. Le tambour est l'unique voix que j'entends toujours dans mes rêveries. C'est lui qui me commande en permanence, qui guide mes mouvements. Quand ma raison vacille et que mes forces me fuient, je me raccroche à cela, le tambour et la rame. Ce que j'étais avant, je ne sais plus, ce que je vais devenir je ne sais pas. Je ne suis qu'un forçat dont l'existence tient au son du tambour et au mouvement de la rame. Avant j'étais Leoganos, le satyre natif de Lagash. Aujourd'hui et depuis longtemps maintenant je ne suis plus que le numéro 42, mon matricule d'esclave. Pour ma part j'ai maigri, les muscles de mes bras me brûlent et je sais que quelquefois je bave abondamment en ramant, oubliant ma condition de mortel pour me ramener à l'état de bête. Je m'hasarde à un regard sur mes compagnons d'infortune. Je ne sais même pas leur nom. Nous nous appelons par nos numéros, comme si nous voulions dire que ce que nous sommes maintenant n'a aucun lien avec nos vies passées. Le gros bras sur le même banc que moi est 37. Il s'agit d'un centaure têtu qui encaisse les coups de fouet sans jamais se plaindre. Et pourtant son visage est toujours rempli de haine. Mais je l'aime bien. Il me soutient à la tâche quand je suis trop fatigué pour faire ma part du boulot. Il faut bien admettre que malgré les terribles conditions dans lesquelles nous vivons, il a gardé sa force, et son tonus. Mais il n'est là que depuis 1 mois, nous verrons comment il sera dans quelques semaines. L'humain devant moi, 76, vient de Tsara Mosalaly, enfin je crois d'après les quelques paroles qu'il prononce. Il était là avant quemon arrivée et ne s'adresse à personne si ce n'est aux Dieux. Son état physique est pitoyable, bien pire que le mien. Il ne doit tenir debout que par la force de sa terrible volonté.

Il n'est pas le seul étranger ici. Même les contremaîtres ne sont pas Keshiques. Il n'y a que les soldats qui soient originaires de l'Empire mais ceux là on ne les voit jamais. Pourquoi viendraient-ils voir ceux par qui ce navire avance, dans notre sueur et notre crasse ? Ah si, voilà celui qui nous prête le plus d'attention : le contremaitre le plus zélé, Eunomos. Av, la déesse de l'amour, a semble-t-il oublié de faire connaître ce sentiment à ce mortel, ou plutôt le connait il sous une autre forme. Son plaisir est de nous fouetter encore et encore. Et de nous entendre crier, surtout nous entendre crier. Là est son plaisir.

Il se détourne, il va me voir ! Vite, ramer ! Avoir l'air serein et résigné. Penser n'est pas sain pour quelqu'un dans ma position.

CLAC

Le fouet a jailli mais je ne sens pas la douleur.
«Alors on prie encore, 76 ? Mais aucun Dieu ne s'intéressera à ta pitoyable existence » dit le contremaitre en fouettant encore 76. Je ne peux m'empêcher d'être soulagé de ne pas être pris pour cible par ce tortionnaire.

CLAC

«Tu vas t'arrêter de marmonner, fils de putain ! » cria Eunomos, un sourire carnassier sur les lèvres tout en lui assénant deux autres coups.
« Retiens ton bras Eunomos. » intervient le contremaître en chef, un centaure plus âgé.
« Les coups gratuits perdent leur efficacité et toi ton autorité. Alors cesse.
_ Je ne voulais que le motiver un peu plus. »
_ Je t'ai donné un ordre. »

Le regard mauvais, Eunomos retourne dans l'allée centrale. 76 ,qui ne s'était pas arrêté de murmurer, se retourne alors vers lui et lui crie « Te voilà perdu, tortionnaire, esclavagiste ! J'ai appelé sur toi la malédiction de Bromos, Dieu de la mer et de la liberté ! Le Dieu m'a entendu et il saura te faire rendre gorge ! »

Eunomos, le regard plein de haine, le bras prêt à frapper, se retourne alors. Mais il reste comme pétrifié quand il croise le regard à moitié dément de 76. C'est comme si toute la force de son être, de son pauvre corps meurtri s'était concentrée dans ces yeux. A travers la folie et la souffrance, je peux y voir sa formidable détermination. Eunomos a dû la voir aussi car soudain il tourne les talons. « T'as de la chance que j'ai reçu un ordre, papy 76 » aboie-t-il avant de s'en aller dans la travée centrale.

Enfin est venu mon tour de repos. Le contremaître ouvre la trappe sur la cale. Entassés jusqu'à l'extrême, c'est là que dorment presque une centaine de mortels. Il fait sombre, ce n'est pas assez haut pour se tenir debout, seulement accroupis et encore. Je passe par la trappe puis rampe parmi les masses sombres jusqu'à trouver ma place. Là, le bois contre mon corps, coincé entre les autres esclaves dormants, je m'endors. Du moins j'essaie car au bout de cinq minutes à peine je suis réveillé. « Eh ! 42, tu dors ? ». Cette question stupide m'a été posée par 12. C'est un jeune sanburien. Il est la dernière recrue sur le navire. Il croit encore innocemment que tout cela va finir un jour prochain. Jeune et insouciant, il s'est pris d'affection pour moi et vient me parler des choses qui le préoccupent. Mais là je ne suis pas d'humeur.
« Qu'est ce que tu veux gamin ? » dis-je à voix basse, entrouvrant les yeux. Le peu de lumière que nous avons ici nous vient des interstices entre la cale et le banc de nage juste au dessus de nous. J'entends encore le tambour. 12 se rapproche et murmure près de moi : « As-tu vu qui a embarqué hier sur la Licorne ? » sans attendre ma réponse il poursuit, « je crois que c'était un officiel ou un truc comme ça. Je l'ai vu à travers les grilles quand il embarquait.
_ Ha ouais ? C'est bien, c'est bien
_ Non mais sérieux je rêvais pas, c'était un bonhomme, un gars comme toi avec des cornes mais vêtu chiquement.
_ Et qu'est ce que ça va nous apporter de savoir quel bonhomme on trimballe sur le navire hein ?
_ Ben je sais pas moi mais j'ai entendu une légende une fois quand j'étais gosse. C'était dans mon village. Un voyageur a raconté qu'une fois un riche de l'empire avait fait libérer tous les esclaves de sa galère. Il leur a même donné à chacun 200 drachmes pour recommencer une vie. C'est super non ?
_ C'est surtout n'importe quoi oui. Tu ne devrais pas croire à la lettre tout ce qu'on te raconte tu sais.
_ Non, mais c'était vrai ! Et puis imagine qu' il nous arrive la même chose hein, non mais imagine. » Dit-il en souriant bêtement. Je n'ai pas le cœur à briser les rêves de ce pauvre garçon. Je suppose que j'étais comme lui au début.
« Ecoute, 12, c'est sympa de venir taper la causette mais faut que je me repose là. » Voyant sa mine déçue je rajoute « On en parlera plus tard si tu veux. » J'entrevois un sourire qui s'esquisse sur son visage. « Oui tu as raison, excuse moi ». Et il commença à s'éloigner, se faufilant dans

les ombres. Soupirant une dernière fois, je me jette dans le monde des rêves. C'est bien là mon seul réconfort.

Un cri strident m'arrache à mes rêveries. Au revoir dernier réconfort. J'entrouvre les yeux, je suis toujours dans la cale mais il y a beaucoup d'agitation tout à coup. Tout le monde crie. Encore embrumé par le rêve, je ne comprends pas tout de suite ce qui se passe. Je m'interroge. Quelqu'un a peut être trouvé un rat, c'est déjà arrivé d'en trouver dans la cale. Ou alors c'est une voie d'eau, là par contre ce serait la catastrophe. Tous les esclaves se noieraient car il n'y a pas d'homme- poisson parmi nous.
12 me rejoint, en rampant entre les esclaves. « C'est 37 ! Ca va mal. » Le gros centaure qui ramait à mes côté hier ? Bordel mais il s'est passé quoi pendant que je roupillais ? Je décide d'y aller en poussant tous ces types qui crient dans tous ces langages incompréhensibles.
« Maniry faty ! Maniry faty ! » crient-ils.
Je les pousse plus ou moins gentiment puis au fur et à mesure que j'avance, je commence à les pousser plus violemment, frénétiquement, je veux avancer… je veux savoir ! Même si je ne sais pas qui est 37, c'est mon camarade dans la souffrance. J'arrive, essoufflé, enfin de l'autre côté de la cale. Les autres esclaves me regardent puis me laissent passer en montrant du doigt 37. « Maniry faty » répètent-ils.

Aujourd'hui je sais ce que ça veut dire. « Celui qui veut la mort » en langage mosalien. Un suicidé. Ne pouvant plus supporter cette vie, le centaure, esclave numéro 37, s'est lui-même libéré de cette situation. Le voilà maintenant condamné à une vie de servitude dans le royaume de Blis, le Dieu de la mort.

On prétend que les centaures supportent plus difficilement l'enfermement. Si jusqu'ici j'en doutais, je ne peux maintenant qu'acquiescer à cette idée.

La trappe de la cale s'ouvre. Le contremaitre, Eunomos, nous crie tel un porc qui s'étrangle : « Amenez-nous le cadavre ! ».

Désorienté et abattu, j'aide toutefois mes compagnons à porter les corps de 37 vers la sortie. Au moins son corps connaitra t-il la liberté. 12 m'a rejoint et nous suit sans rien dire. Alors que je hisse le corps vers Eunomos, le jeune sanburien ose lui demander : « Qu'allez vous lui faire ? » « C'te question, le balancer par-dessus bord pardi ! » « Vous allez au moins lui donner son obole à donner au passeur dans l'autre monde ? » « Je sais pas, ca dépend de mon humeur, et plus je vois ta sale gueule plus je suis de mauvaise humeur. » Et sur ces paroles il referme violemment la cage. On reste tous là entre nous à nous regarder bêtement et le silence de la mort s'installe. Chacun se demande dans sa tête qui sera le prochain mais personne n'a la réponse.

Voilà, 37 est parti. Rien n'a changé, bien sûr. J'ai repris ma place sur le banc de nage. Le vieux 76 est encore devant moi. Le contremaître ne lui a pas laissé de pause à cause de ses mots d'hier. Il est épuisé mais il continue à ramer. Un cadavre qui rame, qui rame et qui rame encore. Tout son corps appelle la mort… sauf ses yeux. Là on voit la vie, bien plus que cela, on y voit la haine et la fureur. Cet homme est terrifiant.

J'arrête de penser. Je retourne à ma rame alors que le rythme s'accélère. Mais j'ai de l'eau qui me touche le pied. On dirait que de l'eau s'infiltre par la coque de la Licorne. En quelques secondes une petite mare d'eau se forme à mes pieds. Je reste à la regarder s'étendre tout en ramant quand je vois la flaque d'eau prendre la forme d'un visage ; et pas n'importe qui en plus puisque je reconnais là Bromos, le Dieu de la mer. « Je suis en plein délire !» me dis-je. Je regarde rapidement de droite

à gauche, personne ne semble remarquer l'apparition de la divinité.

Une voie forte, caverneuse m'appelle : « Leoganos, satyre de Lagash, Pourquoi est tu là ? Pourquoi ne pars-tu pas rejoindre ta femme et ta fille restées loin de toi dans les îles vierges ? Dis-moi ce qui retient ta volonté. » Ses paroles sont un flot, tel le grondement des vagues venant des tréfonds de l'océan, je suis frappé de plein fouet et manque de tomber de mon banc.

« Mais Dieu, ne vois-tu pas, … Je suis esclave, je ne peux aller où je désire. » bredouille-je. Je sens le regard de mon voisin sur le banc qui me voit parler à une flaque d'eau.

« Esclave ! Esclave ? Un mortel n'est l'esclave que de ses désirs. » J'ai l'impression qu'une tempête se lève autour de moi. La mer s'apprête à se déchainer.

« Écoute-moi mortel ! Moi, Bromos, Dieu des toutes les Mers et des Océans, maître des grandes profondeurs et amoureux de la liberté, je te libère de ta condition d'esclave. A partir de maintenant tu seras mon héros. Je te bénis de ma divine pensée. Tu parcoureras les mers pour donner la liberté aux mortels. Je t'ordonne de n'avoir de cesse qu'il n'y ait plus aucun esclave sur les mers de Tylestel ! Tu frapperas mes ennemis avec la même arme qui t'a blessée. Que le fouet de tes tortionnaires devient maintenant l'arme de la liberté ! »

CLAC

Le visage de la divinité disparait de la flaque. Le contremaître Eunomos vient de sortir son fouet pour me frapper. Je vois l'extrémité enroulée autour de mon bras et je comprends le message du Dieu. Sans plus attendre je me lève, agrippe le fouet et tire de toutes mes forces, l'arrachant de la main d'Eunomos. La voilà, l'arme de la liberté de Bromos, je l'ai maintenant entre les mains. Empli d'une nouvelle force, d'une nouvelle vie, je m'avance dans la travée centrale sous les regards ahuris de mes compagnons et du contremaître. Sans réfléchir plus, je lance mon bras et frappe Eunomos du fouet de la liberté. Le tortionnaire de la Licorne est coupé en deux par l'arme divine.

# GENESE ET HISTOIRE

*La première partie de l'histoire correspond à la création du monde. La deuxième est l'historique des événements qui ont eu lieu jusqu'à nos jours. Ces récits proviennent de la tradition orale. Il se peut qu'ils soient inexacts ou complètement erronés mais c'est tout ce que nous avons comme information sur la vie de nos ancêtres. Seules les informations qui datent d'après le châtiment sont fiables.*

# La Genese

*Extrait du texte : « la création du monde » par Erün, prêtre de Pso*

Le passage suivant raconte la légende de la création du monde par les Dieux. Il s'achève avec la mort des Titans. Ces évènements nous ont été transmis par la tradition orale mais aussi par les Dieux eux même. Leur véracité ne peut être remise en cause.

## Des origines du monde

A l'origine étaient les Dieux. Ils étaient 8 êtres d'exception, immortels et tous puissants. Irs, le plus fort et agressif des Dieux, se proclama Maître des conflits physiques. Bromos aimait les espaces et s'imposa comme le Dieu de toutes les libertés. Vélas, l'imprévisible taciturne à la patience légendaire s'empressa de prendre le titre de Dieu du temps. Blis, moins expressif que ses confrères, s'engagea sur le chemin de l'équilibre et de la sagesse. Pso, débordante d'amour, reçut le titre élogieux de Déesse des Arts car c'est ainsi que s'exprime les plus hauts sentiments. Our, qui ne porte de l'intérêt qu'aux richesses et aux constructions, se proclama Dieu du commerce et des échanges. Av, quant à elle est la Protectrice de toutes formes de vie et la Déesse de la Nature. Et enfin Nerven obtint le titre de Maître des cieux et de Roi des Dieux grâce à son impartialité.

Quand ils arrivèrent dans notre monde, tout n'était que néant. Mais c'est en ce lieu perdu des plans qu'ils décidèrent de fonder notre monde. Alors qu'Our préparait des plans, toujours plus compliqués et imaginatifs, Av de son côté n'aspirait qu'à peupler ce monde d'êtres vivants. Le grand chantier débuta dans une allégresse nouvelle. Des siècles durant, les Dieux travaillèrent, changèrent et adaptèrent leurs plans. Montagnes, cieux et océans virent le jour mais il en restait toujours plus à faire.

Las de tant de travail, les Dieux décidèrent de créer des êtres pour les aider et les seconder, des êtres à leur image : les Titans. Ainsi naquit Erivos, créé par Irs et Nerven, l'un associant à son pas le bruit du tonnerre et l'autre lui donnant une apparence de tempête lumineuse et inquiétante. Blis et Vélas façonnèrent Sigodon, qui ressemblait à un géant squelettique, à l'aspect maladif, mais néanmoins pourvu d'une force phénoménale qu'on supposait provenir de sa volonté de fer. Udaton sortit des eaux sous l'impulsion de Bromos aidé d'Our. Il ressemblait à un colosse dont le corps était parsemé de gemmes et d'or étincelant au soleil. Le dernier naquit de l'amour pour la création des déesses Av et Pso. Fraoth était d'une beauté incommensurable et possédait la force vive qui habite la Nature. Tous possédaient le pouvoir de la kardia, celui qui permet de façonner le monde.

Mais après plusieurs siècles passés à travailler le Monde, à creuser les fleuves et bâtir les montagnes, les titans voulurent à leur tour faire naître la vie, non pas pour se reposer sur leur créatures mais bel et bien pour l'amour de la création. Hélas, il n'était pas dans les plans divins de faire apparaître alors des êtres doués de la magie de la vie. Il fallait encore attendre que le monde soit achevé. Alors les titans travaillèrent encore et encore en se disant que quand le monde serait comme dans leur rêve, doux et resplendissant, les Dieux leur donneraient le droit de faire venir au monde leurs propres enfants.

Après des siècles et des siècles de labeur, le grand jour arriva. Le monde était achevé. Mais Nerven, porte-parole et meneur des Dieux, vient annoncer aux titans que malgré leur travail ils ne pourraient faire naître la vie, que ceci était

réservé aux membres du panthéon. La colère des titans fut terrible. Ils avaient été bernés et ne pourraient jamais mener à bien leurs plus hautes ambitions. Ils devinrent peu à peu colériques, ils étudièrent toutes les possibilités mais une seule leur paraissait réalisable : destituer les Dieux. La révolte des titans éclata. Ils formèrent le groupe des Tétracéphales, quatre têtes pour vaincre le panthéon. Ils commencèrent en secret à donner vie à des créatures en utilisant leur kardia pervertie et dénaturée. Ainsi naquirent les harpies, minotaures et autres gorgones qui peuplent aujourd'hui encore notre monde.

Les Dieux ne tardèrent pas à réaliser la traîtrise de leur progéniture. Ils créèrent alors ce qui leur sembla être les gardiens parfaits. Ils voulaient des êtres capable de raisonner les titans, voire de les défier s'il était nécessaire. Ils créèrent donc des Hécatonchires, créatures gigantesque au cent bras et à cinquante mains. Mais leurs plus grands atouts étaient sans conteste leur incroyable faculté à manipuler la kardia et leur immense intelligence. Mais là où les Dieux furent pris par surprise c'est quand les Hécatonchires refusèrent le rôle qui leur avait été dévolu. Ils se considérèrent comme indépendants, sans aucune reconnaissance envers leurs géniteurs. Ils laissèrent les Dieux à leur bataille pour aller explorer le monde et les plans.

Sans perdre un instant, les Titans et leurs créatures s'approprièrent le monde, foulant au pieds tous les principes divins. Ils contrôlaient la terre, le ciel et les mers. Leurs créatures furent toutes dotées du don de longue vie sans aucune distinction. Le panthéon réagit. Il leur fallait une créature plus servile, plus faible, mais qui disposait en même temps d'une grande capacité d'adaptation et d'évolution tout en entretenant un esprit belliqueux.

Blis prit l'initiative devant ses confrères : « Si l'équilibre dans le futur doit réapparaître grâce à nos créatures, il faut qu'il soit durable. Pour cela je les accueillerai après leurs courtes vies dans mon royaume, le Royaume des Morts. Je jugerai leurs actes et restaurerai l'équilibre avant de les laisser en paix. » Nerven renomma Blis Dieu de la Mort. C'est ainsi que les races mortelles virent le jour. Centaures, Nymphes, Satyres, Humains, Sanburiens et Piscanthropes arpentèrent alors le monde sous l'impulsion des Dieux. Tous furent dotés de la kardia, l'étincelle divine qui leur permettrait de continuer à modeler le monde selon leur désir. Ainsi s'ouvre l'Age d'or des mortels.

## L'age d'or : La guerre titanesque

Guidés par leurs premiers héros, tel que Sulax le centaure, les armées mortelles s'élancèrent vaillamment à l'assaut de leurs ennemis naturels, les titans. Mais un tel combat était désespéré. Erivos et ses compagnons était intouchables et Blis déjà accueillait des milliers de morts. Pendant plusieurs centaines d'années la guerre pencha en faveur des titans. Mais comme Velas, Dieu du temps, l'avait prédit, les mortels évoluèrent. La kardia divine devint peu à peu innée pour les mortels, leur permettant de manipuler les quatre éléments qui forment le monde. C'est avec panache qu'ils tuèrent nombre d'harpies, de cyclopes et de minotaures. Après des décennies de luttes acharnées, l'armée innombrable formée par les titans se transforma en groupes éparses et affolés.

Finalement, les titans eux-mêmes durent intervenir dans la guerre. Ils se regroupèrent sur l'île d'Akkad qu'ils avaient toujours chérie. Dans leur forteresse, les titans étaient invincibles. Ils réunirent autour d'eux leurs créatures les plus puissantes. Mais ce n'était pas assez ; Udaton, fils de Bromos et d'Our, s'en rendait compte. Il leur fallait s'adapter eux

aussi à leurs nouveaux adversaires. Udaton mit au monde les Fangs, une race maritime putride qui allait reconquérir les immensités détenues par Bromos. S'engagea alors pour les piscanthropes la plus terrible guerre que leur peuple ait connu. Quant aux marins, ils n'avaient d'autres choix que de rester près des côtes.

Mais un des plus abominables actes d'infamie des titans fut leur projet de dénaturer les Hécatonchires, gardiens divins les plus effroyables. Sigodon, le titan de la peste et de l'infamie, captura des semences d'un hécatonchire en trompant le voleur Elus, héros de Velas. Il les fusionna avec un serpent en une seule créature dans un immonde rituel de sang, torturant les esprits éveillés des créatures jusqu'à la folie. Ainsi naquit les Hydres. Les titans repartirent à l'assaut des terres. Les premiers effrois passés, les mortels, sous l'impulsion d'Elus venu se racheter, contactèrent les nobles hécatonchires qui s'étaient perdus dans les plans. Ils leur apprirent les actes de Sigodon. C'est dans un grondement terrible de tonnerre et de feu que les hécatonchires revinrent dans notre monde. Depuis ce jour, ils chassent les hydres, effroyables abominations qui n'auraient jamais dû voir le jour.

Le retour des hécatonchires redonna courage aux peuples des Dieux. De grandes victoires furent apportées par leurs aides fortuites. C'est le cœur empli d'espoir que les mortels combattirent pour reprendre la Terre aux titans. Fraoth et Erivos unirent leur forces pour mettre au point une nouvelle technique de guerre. Il leur fallait convertir leurs ennemis mortels en serviteurs sauvages et sanguinaires. Après plusieurs essais infructueux, les deux titans parvinrent à créer des lycanthropes, homme le jour, loup géant et sauvage la nuit. Camouflés, ils furent réintroduis parmi la population mortelle. Les ravages furent nombreux. Pendant plusieurs décennies, les mortels furent apeurés. On parlait de maladie, de bête sauvage, de loup mangeur d'homme. Mais Nerven, Dieu de la vérité, découvrit la ruse des titans. Il révéla comment découvrir et vaincre les loups-garous. La chasse aux hommes-bêtes commença mais encore aujourd'hui, dans les villages isolés, les lycanthropes se cachent, loin des voyageurs et des prêtres. Cet épisode renforça encore plus le lien de confiance qui existait entre les mortels et leurs créateurs.

La victoire sur les titans étant hors de portée pour eux, les êtres divins se tournèrent vers leurs créateurs. Les mortels prièrent leurs Dieux de leur venir en aide, ils les prièrent 100 jours durant. Touchés par le sacrifice et la dévotion de leurs enfants, les Dieux, plein d'orgueil descendirent tous ensemble de leur panthéon. L'archipel des Titans devait devenir le haut-lieu de la victoire des Dieux sur les Tétracéphales. Mais comment vaincre l'ennemi sur le champ de bataille qu'il a choisi ? Irs, Dieu de la guerre et du conflit physique, mena les opérations. Il fallait séparer les Titans, les combattre individuellement. C'est pour cela que Bromos déchira la terre et fit pénétrer les flots jusqu'au plus profond des continents : dans tout l'archipel, des séismes ébranlèrent les mers, les volcans déversèrent leur flammes, les ouragans hurlèrent leur haine des titans. Bromos donna à son plus grand disciple, le Satyre Argos, la connaissance pour construire des nefs capables de traverser les plus grands océans mais qui surtout, pouvaient parler grâce à leur proue enchantée. Les Fangs eux même fuyaient, terrorisés, devant les vaisseaux divins. Les armées mortelles partaient à l'assaut de l'archipel des titans. La plus grande bataille de tous les temps allait commencer.

Menées par le titan Erivos, les troupes titanesques composées de minotaures, de sphinx et de salamandres s'élancèrent contre les nefs remplies des plus vaillants soldats de l'armée divine.

Profitant de cette diversion, les Dieux s'occupèrent des Titans restés loin du cœur de la bataille. Les détails de l'affrontement entre les Dieux et leurs progénitures nous demeurent inconnus mais ce qui est sûr, c'est que la bataille changea considérablement l'archipel des Titans. Le paysage, les fleuves, les montagnes, tout avait changé.

Commandés par le héros satyre Argos et la jeune nymphe Silène, les soldats de l'armée divine avaient réussi à débarquer sur l'île d'Akkad. Mais une fois au sol, le cauchemar commença. Une nuée de créatures se jeta sur eux, les poussant vers la mer où les attendaient les Fangs, prêts à égorger toutes les créatures qu'ils rencontreraient. Argos mourut avant d'avoir pu repousser la première vague de monstres, il fut frappé de plein fouet par la puissante kardia d'Erivos. Attaquée de toute part, l'armée des mortels ne pouvait tenir longtemps. Alors Silène s'entoura de ses meilleurs combattants et chargea avec l'espoir d'avancer le plus possible. Noyés dans cette mer d'ennemis, ils tuèrent nombre de créatures sous les encouragements de leur chef. Ils parvinrent enfin à Erivos. Silène libéra alors son pouvoir divin : elle s'éleva dans les airs, formant un cercle de son corps, un portail duquel surgirent les Hécatonchires. Les gardiens divins, géants aux cents mains, fondirent sur le titan. Celui-ci tomba sur les montagnes d'Akkad alors que les Hécatonchires déchiquetaient son corps.

La fin des Tétracéphales marque le début d'une ère nouvelle pour toutes les races du monde. L'archipel des titans est renommé Tylestel, l'archipel de l'espoir, en raison des promesses que laissent augurer ce monde nouveau.

# L'Age d'Argent 0-3000

Les événements qui suivent la mort des Titans sont mal connus. On ne connaît précisément que certains d'entre eux et leur date approximative ; tous ont été déformés et embellis par la tradition orale. On ne peut être sûr de rien. On se concentre donc ici que sur les événements principaux.

Tout commence par le commencement ! La chute des Titans marque l'année zéro du calendrier de Tylestel et la libération des races mortelles. Les Dieux retournent dans leur panthéon et dirige de loin la vie de leurs créatures. Dans un même temps, ils soignent peu à peu la Terre des perversions des Titans.

Les mortels sont déboussolés. Alors que pendant des décennies, peut êtres des siècles, ils avaient combattu au côté des Dieux en étant presque leur égal, ils se trouvent comme abandonné à leur faiblesse. Ceci marque l'entré dans l'Age d'argent de l'humanité.

Malgré la stupidité manifeste de beaucoup, les mortels peuvent finalement jouir de la création, de la Terre, de sa richesse et de sa beauté. Pendant 500 ans, les races s'éparpillent, explorant enfin tous les recoins du monde que les Dieux ont créé. Les premières villes, clans et peuplades se forment, accompagnés des premières tensions. La toute première ville est créée à l'endroit où Erivos le Titan a péri. Ce lieu, nommé Isin, devient peu à peu un lieu de pèlerinage commémorant la victoire des Dieux. Les créatures titanesques sont toujours présentes mais bien moins nombreuses et éparpillées dans les recoins sombres du monde. De plus,

elles agissent sans aucune cohésion depuis la mort de leurs maîtres et ne sont donc plus une menace sérieuse pour les communautés. La preuve de la défaite totale des Titans est faite quand le héros centaure Mähane réussi le premier tour du monde en 540.Son vaisseau est une des nefs parlantes datant de la Grande Guerre. Il construisit des temples en l'honneur de Velas, Dieu du voyage tout au long de périple. On trouve à cette date des mortels dans tous les coins du monde, même les plus reculés, ultime preuve de la victoire des Dieux.

**Les Hécatonchires et les Dieux**

Différents évènements marquent cette époque. Tout d'abord c'est l'opposition entre les Dieux et les gigantesques Hécatonchires qui menacent de déboucher sur une nouvelle guerre. En effet, ces derniers s'approprient des territoires de plus en plus grands, contraignant les mortels à fuir des zones fertiles. Blis, Dieu de la sagesse, tente tout d'abord d'éviter la querelle en discutant avec les géants. Finalement, en l'an 740, les Hécatonchires décident de ne plus vénérer les Dieux. La menace d'une guerre devient plus en plus réelle au fur et à mesure que les Hécatonchires gagnent en indépendance. Blis juge leur comportement dangereux. Les géants se croient invincibles et tout-puissants. Ils risquent de ne pas vouloir partager la Terre, s'appropriant le monde entier grâce à leur puissance écrasante sur les mortels. Finalement, c'est Bromos, Dieu de la liberté qui posera un ultimatum aux géants. Quand il découvrira que ce sont les Hécatonchires qui ont appris aux mortels à réduire leur congénère en esclavage, il en deviendra fou de rage. A ce moment la guerre avec les Hécatonchires paraît inévitable pour les Dieux. Mais un Hécatonchires particulièrement sage, celui qu'on surnommera le Marionnettiste, se fait porte-parole de sa race. Il propose au panthéon un compromis : les géants restent libres de leurs actions, ils continueront à ne pas adorer les Dieux. Bref ils les ignoreront. Et en contrepartie les Hécatonchires n'auront plus de lien avec les mortels qui seront uniquement guidés par les Dieux. Afin d'éviter une nouvelle guerre qui rappellerait celle contre les Titans, les Dieux acceptent. Même si ce pacte est simple, il n'est pas toujours respecté, ni par les Dieux, ni par les Hécatonchires.

**La guilde de Keldräne**

Un mortel marque particulièrement cette époque. Il s'agit de Keldräne, le héros de Pso. Ce grand maître de la kardia se fait d'abord connaître en 672 par l'enchantement de voiles qui toujours sont poussés par le vent. Il accélère ainsi les déplacements en bateau et propose même de propulser les navires avec du feu, idée saugrenu à l'époque. C'est un génie de la kardia qui s'apprête à changer le monde. Keldräne rêve que tout un chacun puisse manipuler la puissance divine. Et pour cela, il suffit que tous est accès un enseignement adéquat car la puissance est là, dans le cœur de chaque mortel. C'est pourquoi, Keldräne, dont la vie a été divinement prolongée par Pso, crée la première Académie De Kardia Divine du monde, en 786. Il en devient l'Intendant et Grand Maître Suprême. Son école ainsi que d'autres bâties sur le même modèle formera des générations de modeleurs utilisant la kardia divine. Mais finalement, Keldräne meurt en 915 sans avoir put accomplir son rêve. Il restera Le Grand Maître, créateur de la guilde et plus grand modeleur que le monde ait connu. Grâce à lui, l'usage de la kardia s'est généralisé de par le monde et tous. Presque tous, du plus pauvre aux plus riches savent utiliser cette étincelle de puissance divine qui est en eux. Presque tous...

**Rhodemos Le Rouge, Création d'une lignée**

Finalement le plus grand évènement qui marquera cette période sera l'avènement du royaume d'Helios. En 672, la bourgade d'Helios est envahie puis contrôlée par les brigands. Leur chef, Rhodemos dit « le rouge », se proclame Dogue d'Helios. Cet événement serait passé inaperçu dans l'histoire si Velas n'était pas apparu alors au dessus du bandit. A la surprise générale, il proclama alors que Rhodemos le Rouge sera à l'origine d'une grande lignée, une lignée qui dominera le monde entier et guidera les mortels vers la lumière. Il ajouta de plus que dés lors, les titres de roi ou d'empereur seraient pour toujours réservés au descendant de Rhodemos le Rouge et que malheur arriverait à ceux qui braveraient ces paroles. Cette annonce est connue dans l'histoire comme la prophétie d'Helios. De fait, les divers descendants du brigand ne cesseront d'agrandir leur domaine aux détriments des peuples voisins. Utilisant les pires stratagèmes, ils annexent des territoires entiers, pillant les domaines, brûlant les fermes et déportant les populations. Ils n'hésitent pas à mettre en place l'esclavage, inspiré des hécatonchires. Très vite, la bourgade d'Helios devient la capitale d'un royaume. C'est finalement en combattant les tribus sauvages de Turion que le royaume doit faire face à sa plus grande guerre, en 911. Mais après vingt ans de combats effroyables, ceux qu'on appelle les « sauvages » sont vaincus. Le roi d'Helios, voulant réduire à néant ceux qui se sont si longtemps opposés à lui, ordonne l'extermination totale du peuple de Turion. Guidé par l'humble héros Taloha, beaucoup fuiront pour trouver une nouvelle terre d'accueil. Ils échoueront dans la région de Tylestel, sur une terre qu'ils nommeront Tsara Mosalaly. Taloha ne survivra pas au voyage, mais il aura la satisfaction d'avoir privé les tyrans d'Helios de leur macabre victoire totale. Le royaume d'Helios est alors à son apogée. Il n'inspire que crainte et dégoût à ses voisins. Mais les choses sont sur le point de changer. Comme pour annoncer la grande révolution à venir, pour la première fois de l'histoire, un être mortel, l'héroïne Arcus, abat en duel un Hécatonchire en 993. Peu de temps après, Arcus donnera un enfant au trône d'Helios et ce sera l'heure d'un nouveau départ pour les mortels du monde entier.

**La Prophétie d'Helios**

*Au dessus de la cité et des habitants rassemblés, Velas apparu. Il était là dans toute sa gloire, étirant ses ailes, enveloppé de lumière. Il annonça :*
*« Que les titres de roi et d'empereur soient donnés par les Dieux à ceux qui doivent guider les mortels. Seuls ceux qui porteront le sang de Rhodemos le rouge pourront jamais remplir cette tâche. A ceux qui braveront mes paroles, je les maudis. Les Dieux les oublieront. Le panthéon tout entier posera son regard sur le fautif, sur sa famille et sur sa cité. Et ils la frapperont.*

*Cité ! Toi qui te déchaîneras contre le destin. Puissent les lamentations s'élever jusqu'au faîte de tes splendides remparts. Cité, là où avaient coulées tes eaux douces, puissent couler des eaux salées ! Puisse ton grain retomber au sillon, ton bois retourner à la forêt, l'abatteur de boeufs abattre son épouse, ton égorgeur de mouton égorger son enfant, ton athlète être privé de sa force ... puisse l'abattement tomber sur ton palais construit pour réjouir le cœur ... Alors, sous le soleil de ce jour, il en sera vraiment ainsi ... »*

# L'AGE D'AIRAIN : LE GRAND EMPIRE 1000- 1689

## L'AVENEMENT DU GRAND EMPIRE 1000-1168

Alors qu'un millier d'années se sont écoulées depuis la chute des Titans, Nerven, le Roi des Dieux, fait le triste constat : les mortels ne sont pas capables de sagesse. Ils se laissent allez à leurs sombres instincts de destruction, de haine et de vilenie. Profondément irrité, le maître des Cieux ravage le monde en une série de tempêtes et d'ouragans meurtriers. Il ravage en priorité le royaume d'Helios qui représentait tous ses espoirs. Rempli d'un nouvel orgueil, Nerven décida de prendre en main la destiné des mortels. Il décida de donner au monde un empire et un empereur. Il captura l'héritier illégitime du trône d'Helios, Arcas, agé de six ans. La légende veut que ce bâtard soit né des amours du roi avec l'héroïne Nymphe Arcus. Nerven éduqua Arcas, il lui inculqua ses principes les plus chers. Fils de héros et de roi, éduqué par un Dieu, le jeune bâtard avait toutes les cartes en main pour réussir.

Pendant près de vingt années, le jeune homme est formé en secret. Mais quand le trône d'Helios est laissé vacant, en 1027, Nerven arrête enfin l'éducation de son fils adoptif. Arcas décide alors de ne pas reprendre le royaume qui lui revient de droit. Il préfère en construire un nouveau sur des bases solides. Il s'entoure de colons déterminés à bâtir un monde de justice et d'équité et part fonder une première colonie au large de la province du Cathay, au Nord de Tylestel. Trois années plus tard, alors qu'une guerre de succession bloque le royaume d'Helios, un prêtre de Velas quitte sa retraite d'ermite pour parcourir le monde. Il annonce au monde la venue d'un empire construit par un être d'ascendance divine. La légende raconte qu'il prophétise sa grandeur et sa chute, synonyme de souffrance pour tous les mortels. Le Royaume d'Helios ne peut correspondre à cette prophétie car il glisse alors dans une gigantesque guerre civile. Pendant plus de trente ans, les différents groupes armés s'affrontent pour la couronne. Et quand enfin, le général Sanctus arrive à s'imposer comme nouveau roi, alors qu'il ne descend pas de Rhodemos le rouge, il est bien vite destitué. En effet, un prêtre de Nerven, se battant pour la vérité, découvre que Sanctus est en fait une création des Titans qui a pris possession du corps d'un mortel. C'est un homme bête, un loup-garou. Il est abattu tout comme ses généraux. Helios n'a toujours pas de chef et s'enfonce dans l'anarchie et le désespoir.

A l'opposée, Arcas connaît une grande réussite. La réputation de sagesse et de clairvoyance du souverain traverse les plaines, les mers et les déserts. Il fait chasser les horreurs titanesques à travers le monde. Durant le siècle qui suivit, les prêtres et les princes du monde entier viennent saluer sa sagesse et lui prêter allégeance. Bénit des Dieux, qu'il ne manquait pas d'honorer, Arcas reçu le don de longue vie. Il ne semblait jamais vieillir et pouvait ainsi donner un gage de stabilité à son empire naissant. C'est finalement à la fin de sa vie, en 1168, qu'Arcas mourut. En utilisant tour à tour son armée et son incroyable aura, Arcas réussit à bâtir le premier empire du monde, le Grand Empire, le plus durable et le plus magnifique de l'histoire. Peu de temps

avant de trépasser, il annexa d'Helios, en ruines, ravagée par la haine.

## L'Apogee 1168-1468

Les mortels de l'Age d'Airain sont bien plus forts que ceux de l'âge d'argent. Sous l'impulsion d'Arcas et de ses descendants, ils se remplissent de vertus, leur cœur impitoyable prend la dureté de l'acier, leur force est indomptable.

L'héritier du trône d'Arcas est son propre fils, Rhodemos II. Initier par son père aux règles du pouvoir et aux secrets des Dieux, il mènera un règne glorieux et laissera sa marque dans l'histoire. Il s'entoura très vite des plus grands manipulateurs de Kardia de l'empire. En particulier, il ordonna aux élémentaristes les plus puissants de travailler à l'élaboration de cités sur l'eau. Rhodemos II voulait que les mortels puissent être présent partout, même sur les immensités d'eau, afin que les créatures des Titans n'aient nulle endroit où se cacher. C'est finalement en 1213 que la première cité maritime fût construite, une merveille artificiellement créer au large des côtes par la puissance de la Kardia. Les cités maritimes deviendront l'emblème de l'empire et la plus grande réussite de l'empereur. Rhodemos II lança un nouveau chantier : la construction de la capitale impériale qui sera aussi une cité maritime. Cette cité devait représenter toute la perfection qui animait son père.

Toujours dans l'objectif de combattre les créatures titanesques qui se cachait encore dans les recoins du monde, l'empereur créa un groupe de combattant d'élite recruté dans l'armée impériale. Le Fléau des Titans naquit en 1237. Ces mortels, les meilleurs combattants, les plus grands érudits, rassemblèrent toutes les connaissances possibles sur leurs ennemis et gagnèrent de nombreuses batailles. En quelques années leur réputation de justicier divin, messager de l'empereur, avait parcourus le monde.

La construction de la capitale impériale s'acheva en 1256. Rhodemos II organisa une grande cérémonie au cours de laquelle il la baptisa Iopos. Pour clore les festivités, l'empereur invita les Dieux eux-mêmes à descendre chez les mortels pour partager un grand banquet mais aussi contempler le travail des mortels. Les Dieux acceptèrent et étaient ravis : la perfidie des mortels était vaincue et les créatures titanesque étaient forcées de se cacher pour survivre. La grandeur de l'Empire était aussi leur réussite. Ce fut donc un banquet réussi, les Dieux pour la première fois depuis la guerre titanesque étaient descendue ensemble sut la terre. L'instant était historique. On raconte que tout le panthéon sanctifia l'instant et bénirent les habitants de Iopos avec générosités. Mais Nerven restait inquiet. Tout était trop beau pour être parfait. Il utilisa alors ses puissants pouvoirs pour faire apparaître au centre même de la cité impériale un gigantesque sphinx de pierre. Corps de lion, tête humaine, le Dieu des cieux avait bâti là un gardien terrifiant. Il expliqua à la foule de mortels rassemblés que le sphinx resterait endormi tant que les mortels ne seraient pas confrontés à un danger imminent. Ce gardien serait l'oeil des Dieux sur les mortels, il les protégerait jusqu'à la fin des temps. Honorés d'un tel cadeau, les mortels applaudirent encore les divinités et leur tout puissant empereur.

Rhodemos II mourut en 1290. Il avait transformé le Grand Empire en un empire mondial, structuré, tout puissant. Ses institutions étaient fortes et dureraient encore des siècles. S'écoule alors l'Age

d'Or de l'empire. La bénédiction que les Dieux avaient apportée avec eux avait accru le commerce et les échanges. Des bibliothèques et des arènes fleurissaient dans toutes les grandes villes du monde. La kardia modelant le vent, les voyages et les distances raccourcissent. Les terres les plus inhospitalières devinrent fertiles. Tout le savoir des Anciens depuis la Grande Victoire sur les Titans fut conservé dans les parchemins de Keldräne, ainsi gardés à l'abri des ravages du temps, jusqu'à la disparition de la kardia sur terre. A Rhodemos II succéda son propre fils, Rhodemos III qui régna pendant 82 ans, doté comme son père et son grand père avant lui du don de longue vie. Il continua la politique de ses ancêtres, profitant de l'Apogée de l'empire. Dans ses moments de doutes, Nerven lui même venait le visiter dans ses rêves pour le conseiller. Puis il passa lui aussi le flambeau à son successeur : sa petite fille Flavia.

Tout le monde profitait de la paix et du confort de l'empire. Mais peu à peu, un nouveau mal se répandit. Le conseil impérial et les notables tombèrent tous progressivement dans le piège de l'autosatisfaction, de l'oisiveté et de la décadence. Tous montraient leur bon côté quand ils passaient devant l'impératrice ou le sphinx de Nerven mais la présence divine leur pesait. On commençait à murmurer que si le roi des Dieux surveillait sans cesse les mortels c'est qu'il ne leur faisait pas confiance. Une certaine rancoeur commençait à naître. Pourtant Flavia passa un règne paisible. Elle donna ses lettres d'or à l'Art et aux jeux sous l'empire. Elle codifia les jeux du cirque pour éviter les tricheries et honora de sa présence de nombreuses fois les courses de chars. Elle disparu dans un terrible accident quand sa nef coula. Son fils Valentinien est alors forcé de prendre en main l'empire en deuil. Nous sommes en 1468.

## La longue décadence 1468-1635

Valentinien, l'empereur maudis, eu fort à faire durant son règne. Il due notamment utiliser à nouveau l'armée impériale qui n'avait plus fait face à une véritable guerre depuis plus de deux cents ans.

En effet, en 1493, La province du Cathay, au nord de Tylestel, fut attaquée par une véritable armée de créatures titanesques. Des harpies menées par des tribus innombrables de trolls attaquèrent la province du Cathay. La surprise fut totale, la population mortelle fut massacrée. Il n'y avait plus eu d'attaques organisées de créatures titanesques depuis plus de 250 ans. Au bout de nombreux mois de batailles acharnées, les troupes impériales arrivèrent enfin à reprendre le contrôle du Cathay. Les pertes étaient nombreuses, le peuple en état de choc. Mais qu'avaient-ils fait aux dieux pour mériter un sort pareil ? Le Fléau des Titans, poussé par l'empereur, redoubla d'effort dans sa chasse. L'empereur se rapprocha des prêtres de Nerven pour gouverner, écoutant leur avis avant celui de ses proches conseillers. Pendant près de vingt ans, l'empire pensa ses nombreuses plaies. Les familles enterraient leur mort et la vie avait repris son court.

En 1513, Nerven, dieu de la justice et Av, déesse de la Nature, parièrent sur leur popularité au sein des mortels. Av protégeant les familles, guérissant les malades et mère de la Terre était certes populaire. Mais Nerven, grand créateur de l'empire, était bien plus aimé du peuple. Ne supportant pas l'amertume de la défaite, la déesse déclencha des pluies continues sur tout l'Empire. Des glissements de terrains démesurés accompagnés de torrents de boue écrasèrent et noyèrent des villes entières en

quelques jours. La fureur de la déesse s'accompagna du réveil des volcans, des nuages de cendres enveloppèrent le monde, provoquant des heures et des heures de ténèbres. La grande colère dura quelques mois puis le Terre se calma. Actuellement, il existe toujours une certaine animosité entre les deux divinités. L'empereur, du haut de son trône, n'avait rien put faire contre la rage de la divinité. L'autorité de l'empereur était remise en question pour la première fois depuis bien longtemps. Pire encore, sa façon de gouverner, en s'appuyant uniquement sur les conseils de Nerven faisait débat. Il n'avais pas de réponse à donner à son peuple et se trouvait impuissant pour la deuxième fois au cours de son règne. Ce ne serait pas la dernière.

C'est finalement en 1524 que les ennemis de l'empereur passèrent à l'action. Le pari entre Av et Nerven avait pris des conséquences inattendues. L'empereur Valentinien dut faire face au soulèvement de deux des plus influentes familles nobles, des personnes qui portaient en eux le sang de Rhodemos le rouge tout comme lui, les Keshes et les Asturiens. Les deux familles capturèrent l'héritier du trône, le jeune Oglius. Ils exigèrent de l'empereur qu'ils changent sa façon de gouverner pour qu'enfin cet empire devienne celui des mortels et non plus celui d'un Dieu. L'empereur outré refusa. Une grande partie de la population de la capitale ne compris pas le geste des rebelles. Une guerre civile éclata. On la nomma la guerre civile de la Tulipe à cause de la fleur que portaient les Keshes et les Asturiens pour montrer leur lien à la déesse Av qui les avaient inspiré. L'empire tout entier s'enflamma mais c'est à Iopos, capitale de l'empire, coupée du monde, que les pires affrontements eurent lieu. Des barricades furent levés dans les rues, le sang coula dans les caniveaux et rougi la mer. Les amis d'hier s'entretuaient sans retenu pour une cause que chacun croyait juste. Iopos, le joyaux du monde, fut subitement transformé en énorme charnier où les survivants erraient comme perdus dans les Enfers. Les troupes des dissidents avaient participé à la bataille du Cathay contre les créatures des Titans. Elles étaient donc mieux aguerries. Finalement, ce fut Oglius lui même qui se montra devant son père comme porte parole des dissidents et nouveau héros de la déesse Av. Le jeune prince avait peu à peu été convaincu par les arguments sensés de ses ravisseurs. Après un discours magnifique, il ridiculisa un à un les arguments de son père et montra à tous combien cet empire construit par les mortels devaient être dirigé par des mortels. L'empereur Valentinien, plein de colère et d'amertume, capitula en faveur d'Oglius. Durant toute la guerre civile, Nerven resta mystérieusement muet.

Le règne d'Oglius fut contesté. Il pacifia l'empire tout en essayant de lui donner de nouvelles bases. Il s'entoura de mortels réputés sages et bienveillants. Une de ses premières actions cependant fut de punir ses alliées d'hier : les familles Kesh et Astur qui s'étaient rebellés contre l'empire. Ensemble elles représentaient trop de pouvoir et menaçaient la stabilité du monde. Par conséquent, Les Asturiens et les Keshes furent bannis de Iopos et partirent en exil. L'empereur leur donna un domaine qu'ils ne devaient quitter sous aucun prétexte. Ce sera le cas jusqu'à la fin de l'empire. A présent, la figure de l'empereur n'était plus sacrée et les lois impériales plus souvent contestées. Oglius mourut en 1635 après un long règne réformateur qui ne servira à rien. Son successeur, Leucippos, reviendra à l'ancien système de gouvernement et effacera l'œuvre de son prédécesseur en cinq ans seulement.

# L'Age de Fer

## Annee 1685 : La succession de Leucippos, le dernier empereur.

En 1685, l'empire se portait bien. Les familles nobles ne menaçaient plus la couronne depuis la Guerre Civile de la Tulipe. L'empereur actuel, l'humain Leucippos, avait trois descendants, 2 fils et une fille, à l'esprit vif et agile. Approchant les 50 ans, l'empereur s'interrogeait sur la personne qui devait lui succéder. Il pria pendant des jours Nerven de le guider dans son choix afin qu'il fut juste et éclairé.

Mais au panthéon, les choses n'étaient pas simples. Le dieu de la foudre ne cessait de se vanter d'avoir réussi à faire bâtir par ces êtres patauds que sont les mortels le plus merveilleux des empires. Irs, au naturel emporté, ne put supporter ses fanfaronnades. Il lança un défi au maître des cieux : « Si cet empire est aussi grand que tu le dis, alors ses habitants peuvent vivre sans toi ! Si ses dirigeants arrivent à maintenir la paix dans l'empire pendant 5 ans sans que tu interviennes alors je descendrai moi-même sur terre pour annoncer à tous les mortels que leur empire est le plus grand des temps et de tous les plans réunis. Si tu échoues et ne peux te retenir d'intervenir, tu devras ne plus jamais tenter de reformer un empire sur cette terre ! » Nerven, après ses vantardises incessantes, ne put qu'accepter le pari qui lui était lancé.

Or donc, Leucippos priait Nerven de guider son choix. Mais après des mois de jeûne et de prière, il dut se rendre à l'évidence que le Dieu ne lui répondrait pas. L'empereur suivit alors ses instincts et décida de diviser son empire en trois, un territoire pour chacun de ses enfants.

Au panthéon, Nerven s'arrachait les cheveux. Les choses allaient de mal en pis. L'empereur avait suivi son cœur qui lui commandait de la compassion envers ses fils et sa fille alors que son devoir était de guider tous les mortels. « Il ne devait choisir qu'un seul descendant, c'était pourtant évident. Et tant pis pour les mécontents, il pouvait les assassiner. Leucippos pauvre fou ! Débile ! Fils d'Udaton ! Nous courrons à la catastrophe. »

Deux ans s'écoulèrent avant que l'empereur et ses héritiers aidés par le conseiller impérial Encelade arrivèrent à définir les empires futurs. L'empereur put dormir tranquille pour la première fois depuis longtemps. Ce serait sa dernière nuit. Au petit matin, son corps fut retrouvé transpercé de cinq couteaux. L'aîné des héritiers du trône avait également été assassiné. La fille d' Leucippos, Circé, vint d'elle-même reconnaître devant la foule assemblée du palais, qu'elle avait tué son frère pour venger le parricide. Son autre frère, Phylotète, la fit enfermer puis prépara la cérémonie qui ferait de lui le nouvel empereur.

Pressentant l'avènement d'un tyran, des partisans de Circé la firent évader avant que la cérémonie ne commence. La deuxième guerre civile de l'empire éclata alors. Une fois de plus, les rues devinrent des champs de batailles. Des barricades furent levées, des bâtiments incendiés ; les troupes des deux parties montèrent des embuscades pensant à chaque fois défendre la justice et la vérité. La situation s'envenima et sembla sans issue. Au bout de six mois de guerre, le conseiller personnel du défunt empereur, Encelade, réapparut. Il reconstitua par une invocation d'une extrême précision la scène du meurtre de l'empereur où l'on vit Phylotète planter un à un les couteaux dans le corps de son père. La preuve de la culpabilité de l'héritier était faite. Circé fit enfermer puis exécuter son frère. La princesse ne cessa

de pleurer pendant toute l'exécution et jusqu'à la fin elle resta les yeux plongés dans ceux de son frère.

Pour la deuxième fois, les Dieux étaient restés muets pendant cette meurtrière guerre civile. La preuve était faite que Nerven ne protégeait plus l'empire. Ce fut en toute logique qu'une à une les provinces firent sécession de l'empire. Circé, nouvellement couronnée impératrice, se démena pour sauver l'empire de son père. Elle refusait d'attaquer les anciennes provinces alors que Encelade le lui conseillait ardemment. Circé avait peur de la colère divine dans le cas où les mortels se battraient encore entre eux au sein de l'empire. Encelade, lui, était proche du parjure. Il était convaincu que les Dieux n'avaient pas de pouvoir réel et il était prêt à défier le panthéon.

Alors qu'il ne restait que 4 mois avant la fin du pari de Nerven et d'Irs ; Our, le Dieu du commerce et de la tromperie, se dit prêt à relever le défi lancé par ce mortel impétueux. Il prépara son héros, le sourcier sanburien Attis à ridiculiser le conseiller. Quand il fut prêt, Attis alla à la rencontre de Encelade dans la cité d'Iopos à moitié en ruine. Il lui demanda devant la cour rassemblée de recommencer l'invocation de la scène du meurtre de l'empereur. Et lorsque le conseiller s'exécuta, le sanburien usa de ses pouvoirs pour révéler ce que Encelade avait vraiment vu ce jour là. Circé découvrit avec horreur que son propre conseiller, qui avait été son mentor durant son enfance, avait lui-même assassiné son père. Elle avait été manipulée pour tuer elle-même ses propres frères. Ne pouvant supporter la vérité, l'impératrice se suicida.

La mort du dernier héritier direct de la lignée impériale provoqua le réveil du gardien de Nerven. Le sphinx de pierre créé par le Dieu du tonnerre entreprit de détruire le palais. Attis mourut quand le bâtiment s'effondra mais Encelade parvint à s'échapper. Il défia le sphinx avec l'épée des empereurs. Leur combat détruisit une grande partie de la ville qui avait déjà tant souffert. Mais, contre toute attente, le traître Encelade l'emporta sur le gardien, révélant son pouvoir démesuré.

Ivre de pouvoir, posant ses mains griffues sur la couronne des empereurs. l'ancien conseiller défia les Dieux. C'était plus que Nerven n'en pouvait supporter. Il brisa son pacte avec Irs et descendit sur terre pour déchaîner sa fureur. « Les mortels me défient. Ils défient tout le panthéon. Je vais vous rappeler ce que vous nous devez tous, je vais vous rappeler votre place insignifiante dans l'ordre de l'univers. » Et Nerven enleva la kardia aux mortels.

## Le Chatiment 1689 – 1810

Le châtiment envoyé par le roi des Dieux en 1689 a changé de façon dramatique la face du monde. La disparition subite de la kardia fit s'effondrer les cités sur l'eau. La capitale impériale, Iopos, disparut au fond des océans emportant avec elle avec la gloire des empereurs et le traître Encelade. Les mortels perdirent à jamais leur savoir conservé dans les livres de Keldräne. Plus de mille ans d'histoire et de connaissances perdus à jamais. Seuls restait les écrits gravés dans la pierre et dans les fragiles tablettes d'argile. Sans le soutien des modeleurs, plus aucun bateau ne pouvait dompter la mer dont aucune carte ne subsistait. Les plaines rendues fertiles par la kardia des élémentariste redevinrent stériles. Des milliers de personnes durent émigrer, partir de leur terre qu'ils cultivaient depuis des générations. Mais pour aller où ? Les cités étaient en ruine, leurs hautes flèches portées par le vent s'étaient effondrées sur les faubourgs. Les créatures titanesques, longtemps repoussées dans les recoins sombres du

monde par la lumière de l'empire, s'en emparèrent. Les réfugiés formaient de longues colonnes, cherchant en vain une terre d'accueil, mais ils ne croisaient que la mort et la désolation. La famine faisait des ravages mais plus grave, la peste et le choléra réapparurent. Dans ce monde à l'agonie, quels choix avaient nos ancêtres si ce n'est celui de se tourner vers les Dieux ?

Pendant 120 ans le chaos régna sur le monde. Aucun Dieu n'osait défier Nerven qui continuait à fulminer. Mais Pso, déesse de la compassion, ne pouvait rester sourde à l'appel des mortels. Touchée par les prières de ses millions de sujets, elle parvint à convaincre Our de l'aider à reconstruire ce monde qu'ils avaient eu tant de mal à bâtir et à protéger. Ainsi des héros furent choisis parmi les mortels afin de les guider pour qu'ils reconstruisent leur foyer. Peu à peu, tous les Dieux se penchèrent à nouveau sur le destin des peuples du monde. Même Nerven se laissa attendrir par la Déesse de l'amour et renonça à sa colère.

L'archipel sacré de Tylestel fut une des régions les plus touchées par le châtiment. L'île centrale de l'Akkad, où était mort le titan Erivos, se retrouva complètement isolée au milieu des mers. Laissés sans contact avec le Grand Empire dont la nouvelle de l'effondrement ne s'était pas encore propagée, les régisseurs s'autoproclamèrent nobles et s'approprièrent la terre qu'ils géraient jusqu'alors. Des guerres territoriales aussi nombreuses qu'inutiles éclatèrent sur cette île oubliée des Dieux. En outre, la disparition du savoir des anciens eut de terribles conséquences en Anduin et en Tsara Mosalaly où la localisation de la plupart des îles était perdue. Les quelques explorateurs de cette époque se retrouvaient quelquefois face à des cannibales, des sauvages oubliés des Dieux qui chassaient les mortels. Pour aider les navigateurs à rassembler leurs connaissances, Our fit créer la guilde des explorateurs à Lagash. La ville est toujours à l'heure actuelle protégée par le Dieu du commerce.

## Le nouveau monde de l'année 1810

La guerre, la famine et la maladie ravageaient le monde. La Kardia divine qui avait tenu ces dangers à l'écart depuis un millier d'années n'existait plus. Les manipulateurs de kardia, les sourciers, luttaient pour leur survie. Leur raison d'être avait disparu avec le châtiment de Nerven. Depuis, les plus éminents modeleurs se sentaient désœuvrés. Beaucoup devinrent fous ou se tournèrent vers la prêtrise. Une minorité d'illuminés partit chercher les hécatonchires en espérant arriver à convaincre les géants de leur apprendre leur kardia. Les modeleurs restants tentèrent désespérément de reconstituer le savoir de leurs ancêtres. Ils partirent à travers le monde pour recueillir des témoignages et des histoires afin de les coucher sur le papier. Tout ce que nous savons de nos ancêtres, nous le devons à ces mortels.

La disparition des derniers héritiers de la lignée impériale eut des répercussions sur tout l'archipel. Les Asturiens et les Keshes étaient les seuls porteurs du sang de Rhodemos le rouge. Par conséquent, comme le stipule les anciens décrets impériaux, ils étaient les seuls à pouvoir prendre le titre de roi ou d'empereur Ils se devaient de guider les mortels en ces heures sombres. Mais qui allait porter le titre suprême ? les Keshes et ou les Asturiens ? Plein d'audace, sans attendre un quelconque signe divin, Le patriarche de la famille Keshe s'autoproclama empereur en tant que plus proche parent

encore vivant du dernier empereur. Le territoire où lui et sa famille avait été bannis devint l'empire Keshe. Mais pour les Asturiens, un mortel ne peut prendre le titre d'empereur qu'avec l'aval des Dieux. Les asturiens, plus sage et modéré refusèrent de prendre le titre d'empereur à leur tour. Il revenait aux dieux et aux dieux seulement de désigner l'héritier du Grand Empire. La chef de famille des asturiens pris le titre de reine et créa le royaume d'Astur. Une guerre se préparait entre les deux héritiers de l'empire.

En 1810, la ville d'Isin était un des plus grands lieux de pèlerinage du monde connu. De tous les horizons, les mortels venaient prier les Dieux à l'endroit même où Erivos mourut. Dans la basilique renfermant le cœur géant du Titan, les fidèles venaient prier. Parmi eux se trouvait un voleur et un mécréant nommé Clasius. Ce sanburien de passage dans la ville sainte eut un choc quand il toucha le cœur. Il pouvait sentir au fond de son corps les battements du cœur répondant à celui de son sang. Il revint des jours durant voir le cœur pour tenter de comprendre ce qui lui arrivait. Désespéré, il demanda de l'aide à une noble érudite, Rhéléana. Ensemble ils découvrirent que le voleur avait une affinité toute particulière avec le titan. En la travaillant, ils permirent le retour de la kardia dans notre monde. Clasius devient le premier des nouveaux modeleurs à utiliser la kardia des titans. A partir de ce moment, les pratiquants de la kerdia ne sont plus appelés modeleurs mais sourciers car ils utilisent le pouvoir de la Source, le cœur du Titan vaincu. Avec Rhéléana qui développa aussi des talents dans ce domaine, ils reformèrent ensemble l'école de kardia à Isin. Avec le retour de la kardia, Clasius pensai guérir la Terre des ravages du châtiment, nourir les peuples et embellir le monde.

Hélas, beaucoup de mortels critiquaient la nouvelle guilde des sourciers car elle enseignait l'utilisation de la kardia titanesque. L'utilisation de la kardia, de la puissance des Titans, était-elle autorisée par les Dieux ? Les gens se méfiaient de cette nouvelle pratique. Pourtant les Dieux restaient muets quand les prêtres tentaient de les consulter sur le sujet. Ainsi la guilde grandissait timidement. C'est un héros qui banalisa l'utilisation de cette nouvelle kardia : Adanabursaha, surnommé Hyllos.

Hyllos, héros de Blis, apparut à la cour du royaume d'Astur en 1856. Il prit les commandes des armés asturiennes et s'élança contre les Keshes, indigne de porter le titre d'empereur. Les querelles entre les deux familles nobles au sujet de l'héritage du Grand Empire étaient toujours d'actualité. Mais au début de cette nouvelle ère, il semblait que les Dieux fussent en faveur du royaume d'Astur car Hyllos se révéla être un génie militaire hors du commun. Il n'hésita pas à utiliser la nouvelle kardia titanesque pour parvenir à ses fins. On dit de lui qu'il était un élémentariste hors–pair, le plus grand de son époque. Pour tous les peuples de Tylestel, le constat était là : les Dieux laissaient ce mortel utiliser la kardia titanesque.

La rumeur se répandit très vite. Alors que la guerre entre les puissants continuait, des milliers de personnes vinrent s'installer à Isin pour apprendre l'art de Clasius et Rhéléana. Dès lors, Isin devint la ville la plus importante de l'archipel et une terre d'accueil et de promesses pour les réfugiés. Seule source de kardia connue à l'époque, la cité exportait les cristaux nécessaires à l'emploi de la kardia. Contrôler la ville était source de pouvoir, un pouvoir qui attirait les nouveaux nobles de l'Akkad. Ceux-ci attaquèrent tour à tour la toute nouvelle cité des sourciers. Mais les sourciers défendirent la cité et les unes après les autres, les armées des comtes furent

refoulées dans leur domaine. Les sourciers tenaient à leur autonomie.

La guerre entre le royaume et l'empire continua et s'intensifia. L'objectif de chacun était de contrôler les voies maritimes vers Isin. Les affrontements se portèrent donc dans la région de Tsara Mosalaly située entre les deux grands ennemis et donnant accès à la ville sainte d'Isin. Les meilleurs armateurs des deux pays rivalisèrent d'ingéniosité pour satisfaire leurs dirigeants. Mais ils furent tous dépassés par un événement inattendu. Les exactions commises par les belligérants sur la population de Tsara Mosalaly étaient énormes. Habituellement très divisé, les clans mosaliens s'unir. En 1864, ils lancèrent une terrible série d'attaques contre les deux belligérants, utilisant de nouveaux navires : les drakkars. C'est au cours d'une de ces attaques que Hyllos mourut. Maniables, rapides et aptes à tenir la haute mer, ces vaisseaux dominèrent les combats maritimes pendant des années. Ils lancèrent de grandes opérations de pillage sur toutes les côtes connues, s'aventurant toujours plus loin. Les côtes de l'Anduin, de l'Akkad, de l'empire Keshe comme de l'Asturie étaient à feu et à sang. Cet élan atteindra son paroxysme avec la prise de la ville de Daeryan par le pirate Takamura. Il choisit de s'installer dans la région avec ses hommes plutôt que de repartir et devint le nouveau comte de Daeryan. La guerre entre les deux grandes puissances venait de s'arrêter d'un seul coup.

Pour l'Asturie, les conséquences de ces attaques furent terribles. Le gros de la flotte se trouva séparée du royaume obligeant les marins à s'installer sur l'île de Prey Aram à des milliers de milles de leur patrie. La ville qu'ils bâtirent devint une cité militaire toute entière dévouée au royaume.

Ce fut dans cette atmosphère de guerre et de pillage que la plus grande union des clans de Tsara Mosalaly vit le jour. Portée par un chef extraordinairement charismatique, la Nymphe Armfé, héroïne d'Av, l'armée sauvage envahit l'Asturie. Les Mosaliens, longtemps méprisés par les descendants de Rhodemos le rouge, prirent ici leur plus terrible vengeance. Au cours d'un siège meurtrier, ils prirent la ville portuaire de Prey Fear, la renommant Fotsy Dehibe en 1882. Le royaume d'Astur, en perdant tour à tour sa flotte et sa principal ville portuaire était à l'agonie.

Le temps de la folie, du meurtre et de la violence cessa peu à peu pour laisser place à l'ère des pirates et des corsaires. En effet, il n'existait pas de flotte militaire assez importante dans l'archipel pour dissuader tous ces aventuriers de piller puis de revendre leurs trouvailles au marché noir. Mêmes les comtes de l'Akkad n'hésitèrent pas à engager des corsaires à la réputation douteuse pour piller les navires susceptibles de contenir des cristaux.

Tout n'était pas rose du côté de l'empire Keshe également. Les Keshes, bloqués au sud par la cité fortifiée de Prey Aram puis par les fiers mosaliens, décidèrent d'attaquer le nord de l'archipel pour s'ouvrir une voie maritime vers Isin. Ils redécouvrirent de nombreuses îles de l'archipel d'Anduin et envahirent la ville de Ninive. Craignant la domination impériale, les bourgeois de Lagash décidèrent de regrouper leur flotte et de l'équiper pour la guerre. Pour accroître leur puissance, ils contactèrent de nombreuses villes à travers leur archipel. C'est ainsi qu'en 1879 naquit la Ligue de l'Anduin, dirigée par l'assemblée de Lagash et dont la première tâche fut de repousser l'envahisseur. Ambérion, le plus fameux héros de l'histoire de Tylestel, les mena à la victoire, contraignant les Keshes à se replier vers leurs terres désertiques. Les Keshes venaient d'essuyer une deuxième défaite de suite et se voyaient contraint de

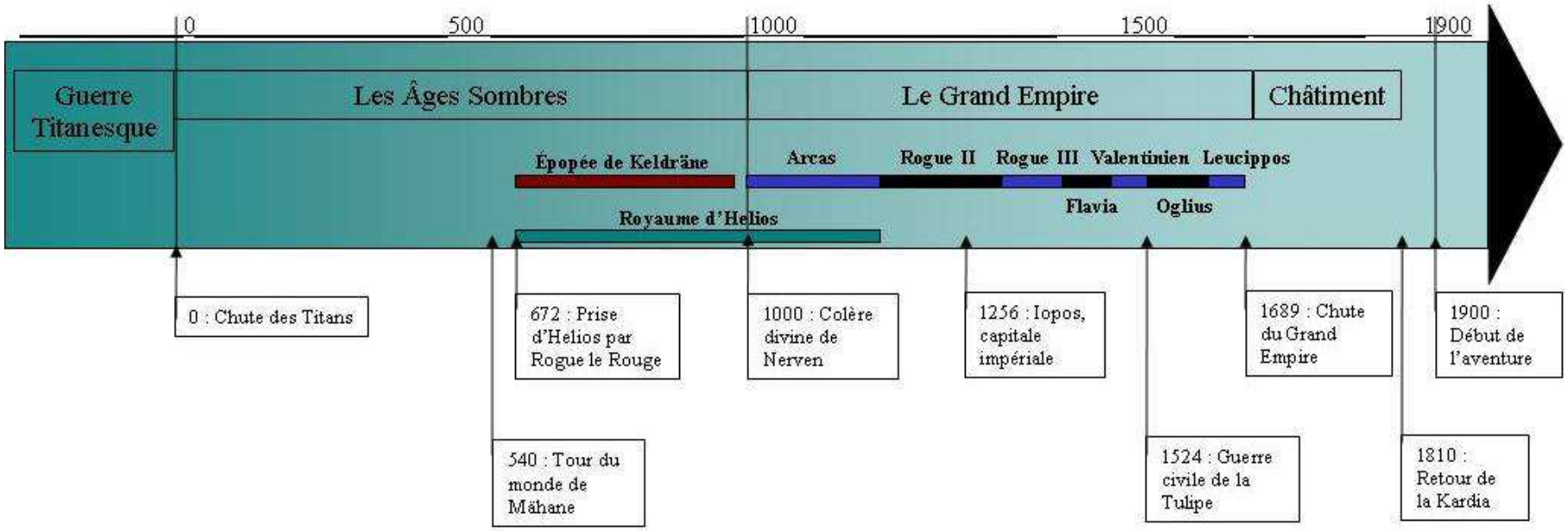
stopper la guerre. Vingt années de paix se sont écoulées depuis.

## L'ARCHIPEL DE TYLESTEL EN 1900 VU PAR ERUN, PRETRE DE PSO

Le monde en 1900 est bien différent de celui imaginé par Nerven à la création du Grand Empire. Nous sommes maintenant dans l'Age du Fer. Les mortels ont progressivement perdu leur statut depuis l'Age d'Or. Ils sont devenus injustes, faibles et irrespectueux des anciennes croyances. Mais un espoir demeure.

Usant de la nouvelle kardia titanesque, les voyageurs redécouvrent des îles et des cités oubliées où se cachent des créatures titanesques et des cannibales. Aussi voyageur, prends garde avant de quitter le rivage, prie les Dieux de ne pas te perdre en pleine mer ni de tomber entre les griffes des pirates. Va, va contempler les merveilles d'Isin la lumière du monde, les plaines sans fin de Tsara Mosalaly ou les raffinements de la cour de l'impératrice Keshe. Les héros réapparaissent sur les terres, poussés par les Dieux vers leur destinée incomparable dans un archipel déchiré entre les convoitises des uns et les envies de liberté des autres. Aujourd'hui, plus que jamais, nous avons besoin des Dieux. Et c'est par les héros que se matérialise sur cette terre la volonté du panthéon. Aussi écoute mon dernier avertissement : méfie toi des héros qui risquent de t'entraîner dans les conflits des divinités.

# Chronologie



## Recit d'Amberion, heros d'Irs

*Ambérion n'était qu'un simple soldat Sanburien de la Ligue de l'Anduin quand il reçut l'illumination du dieu de la valeur et du combat, Irs. C'était pendant la guerre contre l'empire des Keshes pour la domination des îles de l'Anduin. Pendant une mission de reconnaissance en montagne, Ambérion et ses compagnons furent pris dans un glissement de terrain qui aurait du tous les condamner. Mais le Sanburien, après 4 jours d'effort, réussit à se hisser hors de ce piège mortel. C'est alors qu'un esprit vagabond le vit. Ces esprits sont des créations d'Irs et ils apparaissent là où toute bataille a lieu. L'esprit référa au Dieu lui-même de la grande bravoure d'Ambérion.*

*C'est quand il eut fini de donner les derniers sacrements à ses camarades que l'esprit revint voir le mortel. Il lui annonça qu'Irs l'avait choisi pour être son héros dans cette guerre et qu'il était de son devoir de la gagner. Il lui délivra des armes bénies par la volonté divine, une épée et une lance qu'aucune armure ne pouvait arrêter.*

*Ambérion, encore ébloui par cette révélation, décida d'outrepasser les ordres qu'il avait reçu. Il transperça les lignes ennemies et ses armes burent le sang pour la première fois. Laissant ses ennemis affolés compter leurs morts et reconstituer leurs rangs, le mortel rejoint les tribus troglodytes des montagnes de l'Anduin. En montrant bien haut ses armes divines révélatrices de son statut de héros, il les réunit et les guida à la guerre contre son ennemi, l'empire Keshe. Dés lors ceux-ci n'eurent plus de repos, harcelés en mer par les navires de la Ligue et chassés des terres par les troglodytes. Les forces Keshes ne pouvaient se reposer nulle part. Mais ce qui découragea le plus les soldats fut d'apprendre que c'était un héros d'Irs qui guidait leurs ennemis. La guerre était gagnée. Ambérion fut porté en triomphe par ses compagnons d'armes, son portrait orna de nombreux foyer dans toutes les villes de la Ligue. L'épée et la lance du héros restent à ce jour l'emblème de l'Anduin.*

*Le Sanburien pensait revenir en paix parmi les siens mais il n'en fut rien. A son retour, il trouva son village pillé, sa maison rasée et tous ses proches cruellement assassinés. C'était l'oeuvre du pirate Décalyos, un resquilleur de l'armée Keshes qui s'adonnait au pillage avec les mortels qui lui étaient restés fidèles. Fou de rage et de douleur, Ambérion le traqua par delà la mer, dans toutes les îles de Tylestel, jusqu'aux frontières du domaine de Bromos, mais en vain. Son adversaire demeurait insaisissable, refusant le combat direct, semant la mort là où il passait. Il craignait l'épée d'Amberion.*

*La rage du héros finit par retomber peu à peu et sa petite halte au port de pêche de Lenina se transforma en une longue escale. Il aida les autochtones à chasser les bêtes sauvages qui les harcelaient puis il rebâtit leurs hangars et leurs enclos ; il commençait à s'installer dans une vie paisible de sédentaire qu'il n'avait plus connu depuis les années qui ont précédé la guerre. C'est alors que Décalyos le retrouva et entreprts de piéger son éternel ennemi. Il captura un des enfants du village et fuit pour se cacher dans la ville en ruine de Hellespont. Ambérion comprit bien vite son erreur et repartit en chasse.*

*C'est alors qu'Irs lui-même lui apparut. Son Dieu créateur lui révéla que son ennemi l'attendait, que Décalyos avait été créé par Av, la déesse nourricière, pour se venger du mortel car celui-ci l'avait offensé en pénétrant chez les troglodytes et en les menant à la guerre. Irs bénit les armes de son protégé, celles-ci atteignirent alors le summum de leur puissance.*

*La ville de Hellespont, déserte et désolante, a été détruite par une hydre, abomination des titans. C'est dans son antre que Décalyos jeta l'enfant et c'est dans son dernier combat que se jeta Ambérion. L'hydre aux 25 têtes qui repoussaient sans cesse ne pouvait être vaincue. C'est alors que le héros prit sa lance et dans un jet prodigieux il empala à la suite les 25 cous des 25 têtes. C'est ainsi qu'il put ouvrir les entrailles de la créature de son épée avant d'arracher son cœur. Décalyos profita de cet instant pour atteindre d'une flèche empoisonnée Ambérion avant de prendre la fuite. Sentant sa dernière heure venir, le héros se retourna en direction de son ennemi et lança son épée qui traversa, comme le veut la légende, les colonnes, les murs et la roche avant d'atteindre la tête de Décalyos qui mourut sur le coup.*

*Ainsi périt Ambérion, héros d'Irs. On raconte que la ville de Hellespont, débarrassée de l'hydre, a commencé à se reconstruire. On raconte aussi que la lance du héros y est toujours, prisonnière du mur où elle est restée figée. Personne à ce jour n'a réussi à l'arracher. L'épée elle, a disparu. Certains disent qu'après avoir traversé la tête de Décalyos, elle continua sa cours, jusqu'à ce qu'enfin elle atteigne les montagnes. D'autres encore affirment que les pirates qui accompagnaient Décalyos l'auraient récupéré sur le cadavre de leur chef mais que Irs aurait détruit leur navire. L'épée serait alors au fond des océans.*

# CRÉATION DES PERSONNAGES

*Dans Tylestel, les joueurs vont être amenés à jouer des héros. Ces personne,s auparavant ordinaires, ont été choisies par un Dieu afin de réaliser une grande quête divine. Pour l'aider, le Dieu lui a donné un pouvoir divin unique. Afin de mettre au point vos héros, vous pouvez bien sûr vous inspirer de ceux de la mythologie grecque dont le jeu s'inspire. Jouez Héraclès, Jason, Thésée ou encore Achille.*

Le passage qui suit décrit la création de héros, les élus des Dieux. Pour créer des personnes « normales » le processus est le même mais elles ne disposent pas de certain bonus.

# ETRE UN HEROS EN TYLESTEL

Le but de ce chapitre est de répondre aux questions les plus fréquemment posées par les joueurs.

**Qui sont les personnes choisies ?**

Les héros sont des mortels comme les autres qui se voient un jour confier des pouvoirs qui dépassent leur imagination.
Quand ils veulent influencer le monde où quand ils n'ont ni le temps ni l'envie de s'occuper d'un problème, les Dieux créent des héros. Les raisons qui peuvent mener à la création d'un héros sont multiples. Ce peut être un pari avec un autre Dieu sur celui qui arrivera à trouver une ancienne œuvre d'art en premier ou la volonté d'être bien vu et adoré par les habitants d'une région menacée par une terrible créature titanesque. Ce peut être aussi pour tuer un autre héros créé par un Dieu belliqueux qui a pour but de raser une ville. Tout est possible et imaginable avec les divinités de Tylestel.
Les Dieux ont besoin des héros. Pour accomplir leur dessein ils doivent choisir un mortel. Si certains Dieux parmi les plus frivoles créent des héros sur un coup de tête, la plupart des Dieux « bien pensants » étudient longuement les mortels avant d'en choisir un apte à changer le monde selon leur volonté.
Les critères de sélection d'un héros sont divers et peuvent être complètement différents d'une divinité à l'autre. Certains comme Pso peuvent être touchés par la grâce et la beauté du mortel et le choisir. D'autres préféreront que le futur fasse ses preuves dans une situation difficile, c'est une sorte de recrutement pratiqué par les Dieux (Irs le Dieu de la guerre le pratique très souvent). Enfin une autre technique consiste à sonder le caractère et les croyances du mortel. En effet, certains dieux voient d'un très mauvais œil le fait que leur héros ne leur obéisse pas au doigt et à l'œil.

Les héros ne sont pas continuellement observés et de par leur puissance comparée aux autres mortels, ils peuvent se sentir grisés. Il est arrivé dans l'histoire que des héros devenus fous soient allés jusqu'à défier les Dieux. De telles extrêmes sont rares fort heureusement. En temps normal les héros sont soumis et craignent les divinités. Un héros qui ne ferait absolument rien pour réaliser son but divin risque de mécontenter son Dieu et devra en supporter les funèbres conséquences…

**L'illumination**

Tous les héros ont eu un jour la visite de leur Dieu ou d'un de ces nombreux avatars. A ce moment précis, ils ont appris leur rang et leur pouvoir mais aussi leur but. On appelle ce moment l'illumination. Plusieurs héros ont couché par écrit ce qu'ils ont ressenti à ce moment là. Certains parmi les plus sensibles sont devenus fous. D'autres sont devenus fanatiques, brandissant l'épée envers toute personne qui n'agit pas pour sa divinité. Mais il existe aussi des héros qui n'ont pas voulu être des héros, et même après leur illumination ils ont cru que leur Dieu s'était trompé de personne. Si la plupart des mortel restent sains d'esprit après cette expérience, il en ressort tout de même un grand sentiment d'incompréhension : « mais pourquoi moi ? ». Seul quelques

rares héros comme Ambérion ont tout de suite compris leur rôle et la portée de leurs actes. Toutefois être choisi par un Dieu est considéré comme un honneur par la plupart des mortels, héros ou non.

**Devenir un héros**

Devenir un héros est à la fois un honneur et une malédiction. C'est une bénédiction pour le mortel qui a été choisi car sa vie en est transfigurée. Les mortels qui rencontrent un héros sont affables et bienveillants. Ils cherchent à ne pas le mécontenter tout en espérant eux aussi pouvoir attirer l'œil d'un Dieu. Les héros ont la réputation non usurpée de se couvrir de gloire et de changer la vie de tous les mortels. Beaucoup tueraient pour accéder à un tel statut synonyme de pouvoir.

Par contre, être un héros est aussi une malédiction. Les pauvres âmes que l'être élu pourra rencontrer chercheront à l'abuser pour profiter de sa puissance. Certains l'envieront et comploteront contre lui. Enfin, les mortels les plus perfides le verront d'un mauvais œil car ils craindront que ce héros apporte sur eux la colère divine. Mais ce ne sont pas les autres mortels ni les créatures titanesques qui sont les pires menaces pour le héros, se sont les Dieux eux même. En effet, outre le Dieu créateur qui lui a donné une quête, les héros sont souvent confrontés aux autres Dieux. Les élus sont connus pour attirer à eux les Dieux et les problèmes. Beaucoup de gestes héroïques ont été mal interprétés par des divinités qui ont ensuite cherché à nuire au héros. Et avoir un Dieu pour ennemi est la source de bien des problèmes, lisez donc l'histoire d'Ambérion.

**Le révéler ou pas ?**

Si les personnages joueurs ne peuvent cacher leur état d'élu aux Dieux, ils peuvent le cacher aux mortels. Aussi tous les joueurs devraient se poser cette question au début de chaque partie et à chaque fois qu'ils utilisent leur pouvoir divin en public : « dois-je révéler ma condition de héros aux mortels ? ». Si les avantages sont considérables, les joueurs doivent toutefois garder à l'esprit que de nombreuses personnes n'hésiteront pas à abuser de leur situation. Pour demander de l'aide au héros les plus connus, les mortels n'hésitent pas à traverser les mers et les forêts sauvages.

Toutefois de tels extrêmes sont rares car la vie d'un héros est dangereuse. Sur plus de 100 héros, un ou deux seulement arriveront à réaliser leur but divin et à survivre.

Chaque héros se doit de travailler son image auprès du peuple. Quand un mortel croise une personne qui se prétend être un héros, ses réactions peuvent être soit l'indifférence, soit la jalousie, soit la crainte et le mépris. Il arrive de temps à autres qu'un illuminé se croit héros des Dieux. C'est pourquoi les mortels demandent souvent des preuves au prétendus héros avant de la considérer comme tel. Une fois le statut de héros établi, le peuple demande souvent « quelle est la quête divine ? ». Et là tout devient compliqué pour le pauvre héros car la plupart des buts divins ne sont guère avouables (par exemple tuer le bourgmestre de la ville). Mentir est la solution la plus facile. Il ne faut toutefois pas en abuser. En effet, le héros est aussi l'intermédiaire entre les Dieux et les mortels, il ne doit donc pas agir à la légere. Certains essaieront de comprendre la logique divine derrière ses agissements. Cela dit, la plupart des mortels se rappellent que les héros étaient des gens comme eux avant de devenir ce qu'ils sont. Ils savent qu'ils ont des forces et des faiblesses et seront plus enclins à les considérer comme des gens normaux. Tout dépend des personnes rencontrées, c'est pourquoi les héros doivent être prudents.

**Le héros et son but divin**

Chaque héros a une quête divine à accomplir. Délivrée par son créateur, cette quête est absolument irréalisable pour un mortel. Elle sera sans doute mortelle pour un héros s'il ne s'y prend pas correctement. Le schéma de réalisation d'une quête divine peut se résumer en trois points : recherche, préparation, exécution. Les indications données par le Dieu pour réaliser la quête divine sont souvent très floues et limitées. Cela peut être « Va et ramène moi le trône des vents ! » et la première question que le nouveau héros se posera est « mais c'est quoi le trône des vents ? ».

Prenons l'exemple d'une quête divine qui consiste pour le héros à tuer un autre grand héros. Au début de son aventure, le personnage ne connaît que le nom de son adversaire (par ex : Adonis). Ce nom lui est probablement totalement inconnu. Sa première tâche sera donc de trouver des informations sur cette personne, sa localisation, ses qualités et bien sûr son pouvoir. Si le héros en question n'a jamais révélé son statut d'élu, la tâche risque de devenir ardue. Une fois que le PJ aura découvert (par l'intermédiaire d'une quête ou en exploitant ses contacts) qu'Adonis est l'amiral en chef de la flotte de la Ligue de l'Anduin et qu'elle a promis de défendre l'indépendance de Lagash jusqu'à la mort, il peut décider d'un plan d'action. Il devra trouver une solution pour s'approcher de son ennemi, il peut entrer lui aussi dans la marine de l'Anduin et s'y distinguer, ou alors il peut essayer d'entrer dans les réceptions mondaines des cités où Adonis serait susceptible d'apparaître. Mais il peut encore se faire pirate et écumer les mers jusqu'à ce que son adversaire soit obligé de le considérer comme une menace. Comme on peut le voir, les solutions sont multiples et c'est au joueur à trouver celle qui convient à son personnage. Le MJ peut guider le joueur mais il ne doit en aucun cas apporter la solution dans une quête toute faite pour le personnage (vive l'improvisation !). Le PJ devra garder à l'esprit qu'Adonis est une héroïne et par conséquent elle est sans doute très très forte. Si le PJ prévoit un affrontement direct, il a intérêt à avoir du répondant.

Un héros qui réalise son but divin est immédiatement mieux vu par son Dieu (Bonus de +2 rang dans le baromètre divin, voir la section sur la religion). Par contre réaliser cette quête peut mécontenter d'autres Dieux. C'est au MJ de mesurer le désagrément encouru. La vie d'un personnage peut ne pas s'arrêter à la réalisation de son but divin. Je dirais même que pour un bon personnage elle ne doit pas s'arrêter là ! Une fois la quête divine réalisée, le héros est libéré de son engagement avec le Dieu (non consentant certes). Il peut donc s'attaquer à ses autres objectifs et il aura en plus le soutien probable d'un Dieu, ce qui n'est pas négligeable.

**Le héros et les créatures titanesques**

Le héros est l'ennemi naturel des créatures titanesques. Toute créature des titans qui croise un mortel l'attaquera et fera tout son possible pour lui nuire et le tuer. C'est dans leur nature. Mais quand elle rencontre un héros c'est une lutte à mort qui commence. Le héros est le champion des forces divines. Pour un rejeton des titans c'est se couvrir de gloire que d'achever un tel ennemi. Il en va de même pour le héros. Pour le peuple, les héros se doivent de combattre ces abominations ; il pousse donc les représentants divins au combat, voire même au suicide.

## Choix de la race

Vous devez en premier lieu choisir la race de votre personnage. Celle-ci déterminera en partie ces aptitudes et sa culture. Les races jouables de Tylestel sont :

- **Centaure** (buste et tête d'homme, jambes de cheval)
- **Sanburien** (à la nuit tombée ces hommes d'apparence normale se transforment et prennent une tête de chacal)
- **Humain**
- **Piscanthrope** (homme-poisson)
- **Nymphe**
- **Satyre**

Ci dessous sont résumés les avantages obtenus par chaque race au niveau des compétences et des capacités spéciales.

| *Races* | *Aptitudes* |
|---|---|
| Centaure | Attaque spéciale : Charge |
| Homme | |
| Nymphe | +20 en compétence d'art, +10 en Séduction |
| Piscanthrope | Branchies, Nécessité de se baigner régulièrement. +20 en Natation |
| Sanburien | Vision nocturne une fois transformé avec une tête de chacal. |
| Satyre | +10 en compétence de Botanique et d'Alchimie |

Pour plus de précision sur les races, voir le chapitre concerné.

## Determination des attributs

Les Héros disposent de 85 points de création à dépenser dans les 8 Attributs qui définissent les traits de leur personnage. Les non- héros en ont 80. Distribuez ces points dans chaque attribut selon votre bon plaisir. Les différents attributs doivent garder des valeurs comprises entre 1 et 15 (entre 1 et 13 pour les non-héros). La valeur moyenne ans un attribut pour une personne normale est de 10.

- **Force (F)** : correspond à la force brute du personnage, influence ses dommages au corps à corps, le poids qu'il peut transporter.
- **Dextérité (D)** : mesure la précision et la rapidité des mouvements exécutés avec les mains du personnage.
- **Agilité (A)** : mesure la rapidité corporelle du personnage, sa vitesse de déplacement ou son sens de l'équilibre.
- **Endurance (E)** : mesure votre résistance à l'effort ainsi que votre capacité naturelle à endurer les dégâts. (un score minimum de 6 est conseillé en Endurance)
- **Perception (P)** : mesure votre capacité à percevoir votre environnement, très utile pour les tireurs.
- **Volonté (V)** : mesure votre force de pensée, primordial pour les Sourciers.
- **Intelligence (I)** : mesure votre capacité à s'adapter au monde qui vous entoure et votre savoir.
- **Charisme (CH)** : mesure le bagout et l'aisance en société du personnage.

| *Race\Attribut* | *Force* | *Dextérité* | *Agilité* | *Endurance* | *Perception* | *Volonté* | *Intelligence* | *Charisme* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Centaure | +4 | _ | -2 | +3 | -1 | _ | -2 | _ |
| Homme | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ |
| Nymphe | -2 | +1 | +2 | -3 | +2 | -1 | -1 | +3 |
| Piscanthrope | _ | -2 | -1 | -1 | +2 | +2 | +3 | -3 |
| Sanburien | +1 | _ | _ | _ | _ | +2 | _ | -2 |
| Satyre | -1 | +2 | _ | +1 | +1 | -2 | -1 | +1 |

Vous pouvez, une fois les points dépensés, prendre en compte les modificateurs raciaux et inscrire le résultat sur votre feuille de perso. Pour les héros, il ne doit avoir aucun attribut qui soit inférieur ou égal à 3 mais ils peuvent dépasser 15 après la prise en compte de ces modificateurs. Par contre pour les non-héros, la seule limitation est que les aptitudes doivent rester inférieures à 13 (tout en évitant les scores négatifs quand même).

## Choix des Traits du personnage (optionnel)

C'est une aide pour le rôle-play, un reflet le passé du personnage. Les traits apportent des avantages et des désavantages au personnage. Vous pouvez choisir jusqu'à deux traits à la création du personnage. Vous êtes libre de n'en prendre qu'un seul, voire de n'en choisir aucun.

**Mariage Princier :** le personnage a réussi par un mariage arrangé à épouser un ou une noble de la cour (du royaume d'Astur, de l'empire Keshe ou d'un des comtés de l'Akkad). Par conséquent, il est plus facilement au courant de rumeurs de la cour. Il gagne 1 contact (1 de confiance/2 d'influence) parmi les nobles et 200 drachmes de plus chaque mois. Par contre son époux (se) voit d'un très mauvais œil les héros et ce mariage arrangé pourrait être la source de nombreux problèmes pour le personnage qui pourrait être exploité par sa belle famille.

**Conducteur de char :** Votre personnage a été un conducteur de char reconnu qui a eu l'occasion de faire quelques courses dans un cirque d'Asturi. Il y a gagné une certaine notoriété. Il gagne donc +3 en réputation ainsi qu'un bonus de +20 en équitation. Par contre, cette expérience était tellement formidable que le personnage veut absolument y retourner. Vous dépenserez obligatoirement vos prochaines drachmes pour l'achat d'un char et de quatre chevaux.

**Ancien Gladiateur :** Vous avez combattu dans l'arène. Mieux, vous en êtes ressorti vivant ! Quelques en soit la raison, vous avez décidé que vous en aviez fini avec la gladiature. Vous avez fuit l'arène alors qu'il vous restait encore un dernier combat. Vous êtes donc un fugitif. Par contre, vous avez emporté avec vous une arme de qualité. Voyez les règles de création d'arme, l'arme a été réalisée avec un malus de -40 au jet d'armurerie.

**Etranger :** Vous êtes originaire d'une autre région que celle où démarre la campagne. Par conséquent vous ne connaissez rien de l'endroit où vous vivez maintenant. Pire, vous ne savez pars parler la langue commune et vous devrez la développez comme une langue étrangère. Mais vous gagnez une compétence de connaissance de votre région d'origine.

**Véritable Erudit :** Le personnage est reconnu comme une grand savant de son époque. Il peut être architecte, poète, astrologue. Il gagne dés la création une

compétence de savoir en plus. Par contre, son statut de savant fait qu'il est très méprisant avec les ignorants et les analphabètes, bref avec le bas peuple en général.

**Calme :** le personnage est d'un naturel très calme. Il reçoit un bonus de +20 à sa compétence sang-froid. Il est très difficile de l'intimider, de la manipuler ou de la charmer. Par contre il est tellement calme que les autres personnes qui lui parlent ont l'impression qu'il est insensible. Le personnage a un malus de -10 s'il tente d'utiliser les compétences séduction, discours, manipulation et marchandage.

**Extraverti :** le personnage communique beaucoup et bien. Il arrive très facilement à faire passer ses idées. Il reçoit donc un bonus de +10 en séduction, discours et manipulation. Par contre Il n'a aucune retenue et s'emporte très facilement. Il reçoit un malus de -30 à tous ses jets de sang froid.

**Passé criminel** : le personnage a un passé criminel. Sa précédente carrière peut être celle d'un voleur, pirate ou contrebandier par exemple. Par conséquent il gagne 4 contacts (3 contacts 1 confiance/ 1 influence et un contact 2 confiance/2 influence) qui sont en rapport avec la criminalité dans différentes villes de l'archipel. Ce peut être des chefs de bande, des receleurs, des catins, des voleurs à la petite semaine, …). Hélas, le personnage est connu des différentes milices des cités où il a été en activité. Par conséquent, il est très facilement suspecté et surveillé.

**Chantage :** le personnage du joueur connaît le secret d'une personne riche ou haut placée (à déterminer avec l'accord du MJ) et il la fait chanter. Le personnage reçoit au début de partie 200 drachmes supplémentaires et il recevra aussi 200 drachmes par mois grâce au chantage. La somme pourra évoluer s'il arrive à convaincre sa victime. Par contre celle-ci fera son possible pour nuire au personnage et peut même tenter d'assassiner le PJ s'il devient trop entreprenant.

**Croyant :** le personnage est un croyant, il a déjà choisi un Dieu qu'il va honorer et il va tout faire pour devenir prêtre. Il a déjà commencé son initiation. Le personnage démarre avec une case de plus dans le baromètre divin pour la divinité concernée. Sa compétence prière est augmentée de +10. Par contre ses choix l'on conduit à offenser d'autres divinités. Il commence aussi avec un malus d'une case dans deux autres divinités au choix ou un malus de -2 case sur une seule divinité.

**Superstitieux :** Vous voyez l'intervention des Dieux partout ! Que ce soit le vol d'une hirondelle ou une chute douloureuse : c'est l'œuvre de la volonté divine. L'avantage c'est que quand vous êtes en présence d'un évènement hors du commun, vous le reconnaissez de suite. Le personnage gagne de plus la compétence théologie à la création. Par contre, votre obsession fait que vous ne reconnaissez jamais les actes des autres à leur juste valeur. C'est du Role play.

**Banal :** le perso n'a pas l'apparence d'un héros. C'est même pire, il n'est pas crédible quand il prétend en être un. Par conséquent il gagne des points de réputation deux fois moins rapidement que la normale. Considérez que pour chaque point gagné, il en gagne en fait 0.5. Ce trait est intéressant pour les personnages désirant passer inaperçus. La plupart des personnages qui croiseront le personnage auront beaucoup de mal à se souvenir de lui.

**Grand voyageur :** le personnage a déjà beaucoup voyagé. Il gagne trois connaissances de région à la création

(connaissance de l'Akkad, de l'Anduin, des îles vierges, de Tsara Mosalaly, de l'empire Keshe, du royaume d'Astur, …). Par contre, le personnage a eu moins de temps pour se faire de véritables amis, il n'a donc qu'un seul contact à la création.

**Leader né :** le personnage a l'autorité et la prestance d'un grand chef. Il gagne +10 à ses compétence stratégie et leadership. Par contre, c'est aussi la première cible dans les combats.

**Artiste inconnu :** le personnage est doué pour une forme d'art (la chanson par exemple). Pour cette forme d'art il reçoit un bonus de +20. Par contre sa timidité et son manque de confiance font que ses chances d'échec critique sur un jet d'art augmentent. Il réalise un échec critique sur un résultat au dé compris entre 90 et 99 au lieu des 5% d'échec critique standard..

**Paranoïaque :** le personnage est persuadé que des tas de gens lui veulent du mal. Il est toujours sur le qui-vive, surveillant ses arrières, ses compagnons comme les inconnus. Cet entraînement intensif à la surveillance lui permet de gagner 1 point de plus en perception. Par contre le personnage ne fait presque jamais confiance à personne et il est persuadé qu'un grand complot existe pour le tuer (c'est du pur rôle-play).

**Héritage :** le personnage a eu un décès récent dans sa famille. Malgré la tristesse de perdre un être cher il peut se réjouir car il a reçu 1 Talent d'argent (6000 drachmes) utilisable à la création du personnage. Hélas la nouvelle a fait grand bruit et de nombreuses personnes de sa propre famille sont jalouses. Plusieurs voleurs ont même entendu parler de la soudaine fortune du personnage.

**Esclave en fuite :** le personnage était un esclave de luxe appartenant depuis plusieurs années déjà à un riche notable. Durant sa captivité, le personnage a développé les compétences étiquette, politique, culte et langue étrangère. Il prend ses compétences comme des compétences de travail (niveau de base de 2*l'attribut +20). Mais le personnage s'est récemment échappé, sans doute pour accomplir son but divin. Vous commencez la partie avec seulement 100 drachmes et aucun contact.

**Marin :** le personnage commence la partie avec un navire (une chaloupe) en parfait état. Par contre, l'obtention de ce vaisseau a mis votre personnage sur la paille ! Le personnage doit en début de partie 4000 drachmes à ses débiteurs qui sont prêts à tout pour récupérer leur argent.

**Membre de la guilde des sourciers :** votre personnage est membre de la guilde des sourciers d'Isin ou dans une autre ville de Tylestel. Il a donc un accès facilité aux cristaux de kardia et il peut consulter les plus grands maîtres dans le domaine afin de parfaire sa formation. Par contre la guilde peut lui demander des comptes et l'envoyer sans ménagement en mission à l'autre bout du monde ou aller servir un supérieur peu sympathique.

**Médecin de campagne :** le personnage était médecin durant la guerre. Il a soigné et vu mourir des hommes par dizaines voire par centaines. Il a pu développer ses connaissances en médecine à l'extrême. Le personnage reçoit un bonus de +25 en médecine. Il a aussi 2 contacts (1Confiance/1Influence) dans l'armée. Par contre, ses années passées à voir du sang et des atrocités en continu ont détérioré la santé mentale du personnage. Il est maintenant persuadé qu'il y aurait beaucoup moins de guerre et de souffrance si la kardia disparaissait. Il se refuse à utiliser la kardia et tentera de convaincre ses alliés d'arrêter de l'utiliser. Le

personnage ne peut développer aucune compétence de kardia. Cette phobie de la kardia pourrait être soignée, il faudrait faire une analyse psychologique et psychiatrique du personnage.

**Némésis :** le personnage a la grande malchance d'avoir un ennemi juré qui veut sa mort à tout prix. Pire que ça, son ennemi est doué : c'est un héros. Par conséquent le joueur se doit d'être très prudent mais sa réputation augmente avec celle de son ennemi. En effet, à chaque fois que le Némésis du héros accomplit un haut fait (une fois par mois environ) il parle de son ennemi ce qui contribue à la réputation du personnage. Le héros gagne 5 points de réputation. Il en gagnera d'autres en cours de partie, à la discrétion du MJ.

## Competences et Metier

Dans Tylestel, au début de l'aventure, votre personnage a un métier. Ce peut être forgeron ou page ou maître d'armes. Dans tous les cas, le choix de ce métier implique que votre personnage sache maîtriser certaines compétences avec un niveau de maîtrise supérieure. Choisissez un certain nombre de compétences différentes qui correspondent à celles que vous utilisez dans votre travail. Chaque compétence est associée à un attribut, marqué entre parenthèse (F pour force, A pour agilité, …). Les compétences et connaissances de travail ont un niveau de base égal à 2 fois l'attribut qui lui est associé plus 20 (2*attr+20). Leur nombre dépend de votre intelligence en début de partie. Toutefois, vous ne pouvez pas prendre plus de la moitié de vos compétences dans le même champ de compétence. Les champs de compétence sont : les compétences de corps, les compétences de maraude, les compétences de Société, les compétences de Savoir et les compétences de Kardia. Vous pourrez au cours de vos aventures développer n'importe quelle autre compétence.
Si une compétence ou une connaissance n'existe pas mais que le joueur veut la prendre, il peut la créer avec l'accord du MJ.
Les compétences de Kardia ne peuvent être utilisées par le perso que s'il a suivi une formation adéquate (dans une école de kardia ou grâce à un maître solitaire).

| *Intelligence du personnage* | *Nombre de compétences de travail* |
|---|---|
| 1-3 | 2 |
| 4-6 | 6 |
| 7-9 | 8 |
| 10-12 | 10 |
| 13-15 | 12 |
| 16-18 | 14 |
| 19-21 | 16 |

| *Compétences de corps* |
|---|
| Acrobatie (A) |
| Armes d'hasts (F) |
| Athlétisme (E) |
| Bouclier (F) |
| Combat à mains nues (D) |
| Dague (D) |
| Epée (D) |
| Esquive (A) |
| Fléau et Fouet (D) |
| Hache (D) |
| Lancer (D) |
| Masse (D) |
| Natation (E) |

| *Compétences de maraude* |
|---|
| Arc (D) |
| Armurerie (P) |
| Botaniste (P) |
| Crochetage (D) |
| Déguisement (P) |
| Discrétion (A) |
| Equitation (CH) |
| Navigation (P) |
| Observation (P) |
| Piège (I) |
| Survie (P) |
| Vol à la tire (D) |
| Zoologie (P) |

| *Compétences de savoir* |
|---|
| Alchimie (I) |
| Art (CH) |
| Astronomie (I) |
| Connaissance de la kardia (I) |
| Créatures titanesques (I) |
| Langue étrangère (I) |
| Lecture et écriture (I) |
| Littérature (I) |
| Médecine (I) |
| Politique (I) |
| Stratégie (I) |
| Mythologie (I) |

| *Compétences de société* |
|---|
| Discours (CH) |
| Etiquette (I) |
| Intimidation (F) |
| Jeu (I) |
| Leadership (CH) |
| Manipulation (V) |
| Marchandage (CH) |
| Prière (V) |
| Sang-froid (V) |
| Séduction (CH) |

| *Compétences de Kardia* |
|---|
| Brèche mentale (I) |
| Mental (CH) |
| Contrôle de l'invocation (V) |
| Invocation (CH) |
| Dissipation de sort (I) |
| Elémentarisme Eau (P) |
| Elémentarisme Feu (I) |
| Elémentarisme Foudre et Vent (I) |
| Elémentarisme Terre (I) |
| Familier (CH) |
| Flux (V) |
| Méditation (P) |
| Protection (V) |

Il est indiqué entre parenthèses l'attribut auquel se rattache la compétence. Pour une plus ample description des compétences, merci de se rapporter au chapitre correspondant.

# Pouvoirs d'Elus

En tant que création des Dieux, votre héros a droit à un pouvoir spécial. Ces pouvoirs varient en fonction de la divinité. Ci-dessous sont présentés les Dieux avec pour chacun les différents pouvoirs qu'il peut donner à ses héros. Choisissez un pouvoir parmi ceux proposés, ce qui vous liera à une divinité.
Sauf mention contraire, il n'y a aucune limitation sur le nombre d'utilisation des ses pouvoirs et il ne nécessite aucun jet de dés.

**Ires** (Guerre, Courage, Conflit physique)
-**Maîtrise totale du feu :** facilité avec les sorts de feu : double le bonus de kardia avec les sorts de feu.
-**Invulnérabilité** : il n'y a que les attaques ciblées sur une partie du corps (le talon par exemple) qui peuvent tuer le héros. Il peut être blessé, souffrir, voire tomber dans les pommes mais ne peut être tué d'une autre manière que celle qu'il a définie. Il ne peut pas non plus perdre de membre à part la partie du corps prédéfinie.
-**Arme/armure divine :** le Dieu a pourvu le héros d'une arme divine dès sa création, sympa le Dieu hein !

**Nerven** (Vent /Foudre, Justice, Vérité)
-**Force Herculéenne :** +10 Force. La force du perso peut dépasser 18, 20 et plus.
-Ailes d'Icare : le héros est doté d'ailes dans le dos qui lui permettent de voler tel un ange.
-**Carquois divin :** le héros a un carquois divin qui contient toujours la flèche qu'il désire tirer : hop une flèche enflammée, la suivante, une flèche perce-cotte de maille,… Marche aussi avec les couteaux de lancer.
-**Toute la Vérité :** quand vous rencontrez une personne, ce pouvoir vous permet de connaître toutes les actions illégales de sa

vie (du vol d'une pomme jusqu'au parricide).

**Bromos** (Océan, Liberté)
**-Maîtrise totale de l'eau :** facilité avec les sorts d'eau et de glace (double le bonus de kardia avec les sorts d'eau)
**-Résistance innée :** le perso est insensible a un type de dommage donné (contondant, tranchant, perforant, feu ou électricité).
**-Intervention divine :** le héros est dans les petits papiers d'une divinité qui interviendra réellement pour l'aider à sa demande, utilisable 5 fois au cours de sa vie.

**Velas** (Rapidité, Victoire, Changement, Dynamisme)
**-Téléportation à vue :** le Héros peut se téléporter à n'importe quel endroit qu'il voit de ses yeux sur une portée de 20 mètres. Le personnage peut téléporter une personne avec elle à condition qu'il la serre fortement avec ses deux bras. Transporter ainsi une personne le fatigue et lui provoque un point de dommage à chaque téléportation.
**-Départ éclair :** au premier tour de combat, le perso est toujours le premier à démarrer, quelle que soit son initiative et celles des autres personnes ou créatures présentes.
**-Passage au travers des murs :** quand le héros active ce pouvoir, il passe au travers de tout ce qui est matériel : les murs mais aussi les meubles et les flèches lancées sur lui. Les seules choses qui ne le traversent pas sont les objets qui touchent sa peau quand il active son pouvoir.
**-Maître du destin :** une fois par séance le héros peut entrer en transe pour avoir une vision du futur. Le MJ doit alors dire au joueur un événement du scénario à venir.

**Blis** (Mort, Equilibre, Sagesse)
**-Membres qui repoussent :** au lieu de perdre un membre quand il est tranché celui-ci repousse en quelques secondes comme s'il était neuf.
**-L'esprit de la Faucheuse :** le héros est habité par l'esprit d'un ancien héros mort. Cet esprit a été renvoyé par Blis afin qu'il aide le héros dans sa quête. Le personnage peut ainsi profiter de l'expérience de l'esprit. Quand il fait appel au savoir de l'esprit, ces yeux deviennent bleus et il gagne la technique Ambidextrie. Vous profitez aussi de l'expérience au combat de l'esprit ce qui vous permet de deviner les points faibles et les futures attaques et défenses de vos adversaires (en terme de jeu, le joueur connaît la stratégie de l'adversaire).
**-Savoir d'outre-tombe** : le personnage peut entrer en communication avec les morts en allant sur leur tombe. Il peut leur parler et apprendre d'eux. Ainsi, le perso a eu un excellent enseignement et il peut choisir 4 compétences de métier supplémentaires. De plus, quand il voudra apprendre d'autres compétences, il n'aura pas besoin de chercher un maître car il a accès au savoir des anciens.
**-Vision astrale :** dans un rayon de 5 mètres, le héros peut voir magiquement le monde. Cela lui permet de connaître toutes les pensées des personnes qui se trouvent dans son rayon d'action.

**Pso** (Art, Amour)
**- « La classe » :** le héros a la classe. S'il fait une entrée dans une auberge ou à la cour du roi, tous auront les yeux sur lui car il le fait super bien. S'il a les cheveux longs, le vent ne lui les rabat jamais dans les yeux, il fait toujours bonne impression, ses yeux peuvent s'illuminer de feu quand il est en colère, …
**-Invocateur doué :** le perso a droit a un jet gratuit de contrôle de l'invocation si le premier est raté. De plus une créature qu'il a invoquée ne l'attaquera jamais à part si elle est agressée.
**-Baiser de la déesse :** en donnant un baiser à une autre personne, le héros, ou héroïne,

vole tous les souvenirs de la personne embrassées.

**Our** (Richesse, Commerce, Construction)
**-Chance :** à chaque fois que le joueur fait un résultat au dé compris entre 0 et 9, il obtient un coup critique (au lieu d'un coup critique entre 0 et 4).
**-Radinerie :** quand il dépense un point de destinée, le héros ne dépense qu'un demi-point et obtient les mêmes effets que s'il avait dépensé un point complet.
**-Fils des Hécatonchires :** le héros comprend en partie la kardia des Hécatonchires ! Il a donc, comme ces créatures, le pouvoir de changer son apparence. Son visage peut prendre la forme de n'importe quelle personne qu'il a déjà vu (et dont il se souvient…).

**Av** (Nature, Santé, Protection)
**-Empathie animale :** le héros peut dialoguer avec les animaux.
**-Monture fidèle :** le perso a une monture, sorte de Jolly Jumper, qui l'accompagne partout et l'aide dès qu'elle le peut en se plaçant sous la bonne fenêtre quand il est défenestré, ou en trouvant du premier coup le bouquin cherché dans la biblio, …. Le choix de la monture est libre, ce peut être un griffon mais évitez le Hécatonchire, trop dur à garer. Un choix de monture intéressant est Pégase.
**-Mains de la déesse :** le héros est doté des mains guérisseuses de la déesse qui lui permettent de déterminer la nature du mal dont souffre une personne et de la guérir totalement en 5 minutes.

## Tare Divine

Voilà venu le moment de déterminer si votre personnage a une tare divine. Quand votre personnage est devenu un héros, il est possible qu'un évènement soit venu contrarier son nouveau statut de héros. Ainsi, que se soit par haine, par amour, par accident ou insouciance, votre héros sera toute la vie marqué par cet évènement. Un héros a 20% de chance d'avoir une tare. Lancez le D100 et regardez le résultat dans la table ci-dessous.
Les joueurs peuvent décider d'eux même d'avoir une de ces tares sans laisser parler le hasard. Cela permet de renforcer le background.

| D100 | Tare divine |
|---|---|
| 0 | Parricide |
| 1 | Fratricide |
| 2 | Fils de héros |
| 3 | Fils de Dieu |
| 4 | Au service d'une raclure |
| 5 | Bourreau des coeurs |
| 6 | Sombre annonceur |
| 7 | Renié par sa famille |
| 8 | Marque de la Gorgone |
| 9 | Traître |
| 10-16 | Maudit par un Dieu |
| 17 | Maudit par son Dieu |
| 18 | Force des cheveux |
| 19 | Oubli chronique |
| 20-99 | Normal |

**Parricide**
C'est bien triste mais il faut l'admettre : vous avez tué votre père. Peu de temps après avoir reçu l'illumination, vous avez eu un désaccord avec votre père, à moins que ce soit par erreur que vous l'ayez frappé. Dans tous les cas, le résultat est là. Vous serez toute votre vie marqué par cet évènement tragique et les gens qui vous reconnaîtront comme héros sauront aussi que vous êtes un parricide. Vous gagnez 5 points de réputation.

**Fratricide**
Funèbre jour que celui où vous avez tué votre frère (ou votre soeur). C'était un

accident ? Une erreur ? Vous vous êtes emporté ? A moins que vous ne maîtrisiez pas encore vos nouveaux pouvoirs ? Dans tous les cas, vous serez hanté pour le restant de vos jours par le souvenir de ce meurtre. Tous les gens qui vous reconnaîtront comme héros sauront que vous êtes un fratricide. Vous gagnez 3 points de réputation.

**Fils de héros**
Votre père était un héros de renom. Toute votre vie on comparera vos actes et vos exploits à ceux de votre père (ou mère). Vous vous sentez ainsi rabaissé et honteux malgré votre condition de héros.

**Fils de Dieu**
Au lieu de choisir un mortel dans la population, votre Dieu a décidé de se donner un fils ou une fille. Ainsi vous êtes à moitié de sang divin. Et tout le monde pense que vous tenez de votre père… pour les mauvais côtés seulement ! Les offrandes iront toujours au Dieu. Pour vous il ne restera que les jérémiades et les demandes impossibles. Sans compter sur Papa qui est toujours là pour faire la morale à son fiston !

**Au service d'une raclure**
Vous n'avez pas de chance. Dans un excès de confiance, vous avez fait un pari avec un petit comte ou un dirigeant quelconque. Le problème c'est que malgré vos récents pouvoirs vous avez perdu. Vous voilà donc contraint à travailler pour une raclure bien trop contente d'avoir asservi un héros ! Les termes du pari sont à fixer en début de partie mais cela peut être d'accomplir une dizaine de travaux au service de la raclure. Et vous êtes tenu par votre parole, juré devant les Dieux !

**Bourreau des cœurs**
Vous ne savez pas pourquoi mais vous avez ce petit quelque chose qui attire les membres du sexe opposé. On vous trouve ravissant et même irrésistible. Dans tous les cas, vous aimez profiter d'une telle situation. Hélas, pour une raison inconnue, vous ne pouvez vous empêcher de jeter misérablement le (ou la) pauvre prétendant(e) tout en lui faisant une belle crasse. Vos relations ne durent pas plus d'une semaine et se finissent toujours par une fin malheureuse comme abandonner l'amoureux(se) sur une île déserte dans l'océan.

**Sombre annonceur**
Vous avez, par votre arrogance ou délibérément, provoqué la colère d'un prophète. Dès lors, même parmi les morts, ce prophète s'arrange pour vous faire des ennemis dans les villes et les villages où vous vous rendez. Il annonce aux marchands que vous allez les piller et aux dirigeants que vous allez les renverser. Bref, quoi que vous fassiez et ou que vous alliez, vous avez des ennemis à votre arrivée. Et ce mystérieux prophète reste toujours introuvable…

**Renié par sa famille**
Votre famille était tout ce que vous aviez dans votre vie. Mais quand vous avez voulu partir pour accomplir votre but divin, vos parents, frère, sœur et cousins ont cru que vous vouliez les abandonner. Par maladresse ou manque de communication, vous voilà à présent renié par votre famille. Attristé, vous sombrez dans une profonde mélancolie dés que vous voyez une famille heureuse ou qu'on vous parle de votre passé. En terme de jeu vous devenez incapable de réfléchir, de vous tenir sur vos gardes ou d'avoir une quelconque initiative.

**Marque de la Gorgone**
Peu de temps après votre illumination, vous êtes parti en chasse d'une gorgone qui terrifiait la région. Seulement vous n'êtes pas revenu victorieux. La bête s'est enfuie mais elle a eu le temps de porter son regard

sur vous. Depuis, vous vous sentez étrange. Quelque chose de sombre est né en vous. Vous ne savez pas ce que c'est mais vous vous sentez plus proche de cette Gorgone que de n'importe quelle autre personne vivante. Il vous faut la retrouver, à tout prix !

**Traître**
Jeune héros, vous vous voyez avec un avenir plein de promesses. Vous avez donc décidé d'aller voir un oracle pour connaître plus de choses sur votre avenir. La grande voyante de Velas, connue pour annoncer la vérité quoiqu'il arrive, vous a annoncé que vous alliez mourir trahi ! Depuis ce jour vous êtes sur le qui-vive et toujours résonnent à vos oreilles les mots de l'oracle : traître !

**Maudi par un Dieu**
Une des huit divinités du panthéon de Tylestel vous a maudit. Une de vos actions en tant que héros, ou votre seul but divin a suffit à vous attirer les foudres de ces divinités coléreuses. Lancez 1D8 : 1 pour Irs, 2 pour Nerven, 3 pour Our, 4 pour Bromos, 5 pour Av, 6 pour Velas, 7 pour Pso et 8 pour Blis. Si vous tombez sur votre Dieu, relancez le dé. Vous tombez au rang -3 dans le baromètre divin concernant le Dieu désigné.

**Maudi par son Dieu**
Votre Dieu créateur s'est rendu compte que vous ne correspondiez pas à ce à quoi il s'attendait. Bien qu'il vous laisse vivre, il ne vous porte plus dans son cœur. Vous tombez donc à un niveau de -2 sur le baromètre divin : ne comptez pas sur votre Dieu pour vous tirer d'affaire. S'il a l'occasion de vous enfoncer, il le fera.

**Force des cheveux**
Pour une raison étrange qui échappe à votre entendement, votre Dieu a décidé que votre pouvoir divin serait lié à vos cheveux. Votre belle crinière vous relie à votre divinité. Par conséquent, coupez vos cheveux et vous perdrez tous vos pouvoir !

**Oubli chronique**
Devenir un héros a chamboulé votre cerveau. Vous avez depuis des trous de mémoire récurrents. Très gênants, vous n'arrivez plus à vous souvenir d'une partie des informations qu'on vous donne ou des noms que vous avez lus. Concrètement, quand le PJ obtient des informations, il a 70% de chance de s'en souvenir dans 10 min.

# Determination des caracteristiques secondaires

- **Initiative** : égal à l'agilité du personnage. Représente la rapidité d'action du personnage. Peut être modifié par l'armure, les armes.

| *Niveau de l'attribut* | *Bonus de force (F)* | *Résistance C/T/P (E)* | *Bonus cadence de tir (D)* | *Facteur de Kardia (I)* | *Bonus de Kardia (V)* |
|---|---|---|---|---|---|
| 1-3 | 0 | 0/0/0 | -0.50 /t | 1 | 0 |
| 4-6 | 1 | 1/0/0 | +0 /t | 2 | 1 |
| 7-9 | 2 | 1/1/0 | +0 /t | 3 | 2 |
| 10-12 | 3 | 1/1/1 | +0 /t | 4 | 3 |
| 13-15 | 4 | 2/1/1 | +0 /t | 5 | 4 |
| 16-18 | 5 | 2/2/1 | +0.50 /t | 6 | 5 |
| 19-21 | 6 | 2/2/2 | +0.50 /t | 7 | 6 |
| 22-24 | 7 | 3/2/2 | +1.00 /t | 8 | 7 |

- **Résistance naturelle aux dégâts** : c'est la résistance du joueur aux différents types de dégât. Elle dépend de son endurance et de son armure principalement.

- **Bonus de Force** : Le perso reçoit un bonus au dommage au corps à corps qui dépend de sa force.

- **Bonus cadence de tir :** en fonction de sa Dextérité, le perso reçoit un bonus à sa cadence de tir avec les armes de jet ou avec les arcs.

**-Résistance aux dommages Elémentaires :** Les héros bénéficient d'un bonus de +1 à leur résistance au feu et à l'électricité due à leur nature divine.

- **Points de vie et colonne de vie** : au début, le personnage doit déterminer le nombre de colonnes de vie dont il dispose. Ce nombre de colonne est égal à l'endurance divisée par 3 ramené à l'entier inférieur.

| Endurance du personnage | Nombre de colonne de vie |
|---|---|
| 2-5 | 1 |
| 6-8 | 2 |
| 9-11 | 3 |
| 12-14 | 4 |
| 15-17 | 5 |
| 18-20 | 6 |

Les points de vie sont représentés dans un tableau de 5 lignes pour les personnes normales et de 6 pour un héros.

Le nombre de colonne est déterminé par l'endurance comme présentée précédemment. A chaque fois que le personnage encaisse des dommages, il cochera les cases du tableau (le tableau se remplit par les lignes, comme le sens de lecture). Plus le personnage encaisse de dommages, plus il lui sera difficile de surmonter la douleur et de réaliser correctement des actions. Quand la dernière case du tableau de vie est remplie, le personnage meurt. (Voir les règles pour l'évolution des dommages).

- **Bonus de Kardia** : comme le bonus de force pour le combat au corps à corps, le bonus de Kardia rajoute des dommages pour tous les sorts lancés par le personnage en fonction de sa volonté.

**-Facteur de Kardia :** le facteur de kardia représente votre connaissance instinctive du lancement de sorts et votre compréhension de la kardia. Plus votre facteur de Kardia est élevé, plus vos sorts ont une durée importante. Le facteur dépend de l'intelligence du personnage. Le facteur de magie détermine

Le facteur de kardia correspond au nombre maximum de cristaux que les sourciers peuvent utiliser pour leur sort ainsi que le nombre maximum de sorts qu'il peut maintenir actif en même temps.

- **Points de destinée** : en début de partie, les joueurs disposent de 2 points de destinée (pour les héros seulement).
La destinée, c'est un capital de points de chance, sorte de Joker pour les joueurs. Ses points représentent le caractère divin du héros qui doit réussir certaines actions pour accomplir son grand but divin. Il est possible de récupérer des points de destinée quand le héros accomplit des actes qui lui permette de se rapprocher de son objectif. Sinon il peut en acheter avec de

Table des points de destinée

| *Race* | *Centaure* | *Homme* | *Nymphe* | *Piscanthrope* | *Sanburien* | *Satyre* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Coût du point de destinée | 7 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 |
| Maximum | 5 | 10 | 5 | 6 | 7 | 5 |

l'expérience, le coût dépendant de la race du joueur.

Les points de destinée peuvent être utilisés pour relancer un jet de dé malheureux (coûte 1 point) mais aussi pour améliorer ses chances de réussir un jet (doit être annoncé avant le jet, coûte 1 point). Le jet de compétence se fera alors avec un bonus de +40 au seuil de réussite. Le personnage peut aussi appeler la destinée pour augmenter son initiative de 10 sur un tour pour le coût d'un point.

## Achat de l'equipement et contacts

Vous disposez de 1500 drachmes pour faire vos achats en début de partie, choisissez avec parcimonie en pensant ce à quoi vous allez être confronté. Certaines armes et boucliers vous donnent des bonus aux compétences martiales. Inscrivez ces bonus dans la case correspondante et additionnez-les aux compétences concernées sur l'emplacement réservé aux attaques et défenses en dessous de l'espace réservé aux armes.

Le personnage peut aussi prendre deux contacts en début de partie. Les contacts sont des amis ou des connaissances du personnage qui peuvent l'aider durant sa longue quête. Les contacts sont définis par la confiance qu'il accorde au personnage et par leur pouvoir, l'influence qu'ils ont dans leur milieu.

Le personnage a droit à deux contacts en début de partie : un de ses contacts aura une influence de 1, l'autre une influence de 2, un contact aura une confiance de 1 et l'autre une confiance de 2. Déterminez avec le MJ quels sont les contacts de votre personnage.

| *Niveau de confiance du contact* | *Description* |
|---|---|
| 1 | Simple connaissance du personnage, son vendeur habituel, le garde qu'il voit tous les matins, son voisin, voire même une personne qui ne l'apprécie pas forcément… |
| 2 | Ami du personnage, son compagnon de beuverie, son collègue de travail, son ancien professeur de la guilde des sourciers, … |
| 3 | Ami qui irait jusqu'à donner sa vie pour le héros. |

| *Niveau d'influence du contact* | *Description* |
|---|---|
| 1 | Vendeur de quartier, éclairé d'un temple quelconque, garde de la milice, marin, médecin de rue, … |
| 2 | Prêtre, gradé de l'armée, sourcier de la guilde, armateur, armurier reconnu, apothicaire, … |
| 3 | Chef de guerre, noble de la cour, haut dirigeant de la guilde, riche armateur et cartographe, … |

Le joueur doit aussi choisir le ou les niveaux de vie de son personnage. Un niveau de vie représente ce que le personnage dépense pour son logement, sa nourriture, celle de son cheval le cas échéant et bien d'autres choses durant 1 mois. Il est possible d'avoir plusieurs niveaux de vie. Cela reflète le fait que le personnage dispose de planques, par exemple pour cacher ses affaires louches,

ou alors qu'il a différentes possessions dans différentes villes qu'il doit entretenir. Pour chaque niveau de vie, le joueur doit préciser dans quelle ville il se trouve et le nombre de mois payés.

| *Type de niveau de vie* | *Coût* |
|---|---|
| A la rue | 10 |
| Pauvre | 200 |
| Bourgeois | 1 000 |
| Riche | 5 000 |
| Effrontément riche | 20 000 |

Un niveau de vie pauvre indique un logement loué dans une maison où peuvent vivre d'autres familles au même étage. Le perso n'a probablement qu'une chambre a lui. Un niveau de vie Bourgeois correspond à une petite propriété, peut-être une maison tout ce qu'il y a de plus agréable. « Riche » correspond à un hôtel particulier et « Effrontément riche » à une villa romaine (pour vous donner un ordre d'idée).

## Le But Divin et Role-play

Dans Tylestel, les joueurs incarnent des héros créés par les Dieux afin de remplir une quête, un objectif précis apte à changer le cours de l'histoire. Il est temps pour le joueur de déterminer son but divin afin de répondre à cette question : Pourquoi une divinité l'a-t-elle mis au monde ? Le MJ peut aussi décider de choisir leur but divin pour chaque joueur car après tout c'est le Dieu qui fixe son but au héros. Voici quelques idées de buts divins. Si toutefois vous ne trouvez pas votre bonheur ici, vous êtes libre de créer votre propre but divin en accord avec le MJ.

-**Restaurer la gloire d'un comté disparu et en ruine :** il existe en Tylestel nombre de cités en ruine, dévastées après le châtiment par les horreurs titanesques. Une de ces cités était protégée par le dieu du héros qui a décidé de la faire reconstruire.

-**Assassiner 10 personnes (des non-héros) qui ont trompé la mort :** le personnage ne connait que les noms des personnes à assassiner au nom de son Dieu. Il ne sait ni leur localisation ni pourquoi son Dieu a décidé que de telles personnes devaient être châtiées. Si le personnage le découvre avant de les exécuter, son Dieu l'appréciera d'autant plus.

-**Ramener un héros mort des enfers :** le personnage ne connaît que le nom de cet ancien héros. Il doit trouver une entrée des enfers, passer Cerbère, le gardien, puis enfin trouver le héros dans toutes les contrées de l'enfer avant de le ramener. Inutile de dire qu'une telle quête ne peut être donnée par Blis, le Dieu de la mort.

-**Provoquer le retrait des troupes de l'empire d'une région précise de Tylestel :** le Dieu a décidé que cette région devait revenir à un autre peuple qu'à celui qu'y l'occupe militairement actuellement.

-**Retrouver des démons de l'ère titanesque et les enfermer :** dans les quelques jours qui ont précédé leur mort, les Titans ont créé nombre de créatures et de monstres uniques (pas des monstres génériques comme les hydres ou les trolls, on parle ici de créatures uniques, j'insiste) à la puissance éclatante. Certains de ces monstres existent encore et c'est au héros qu'est revenu la tâche d'en retrouver (1, 2 ou 3) et de les exécuter ou de les rendre inoffensifs.

-**Chasser les Sourciers du sang et détruire leurs connaissances** : les Sourciers du sang, par leur pratique odieuse, se sont opposés à l'ensemble des Dieux du panthéon. Mais le pouvoir qu'ils

offrent parvient à séduire nombre de personnes désœuvrées ou assoiffées de puissance. Ils représentent un danger qu'il faut éradiquer à tout prix !

-**Restaurer l'art guerrier**. (???)

-**Ramener à son dieu la plus grande œuvre d'art jamais construite :** votre dieu a fait un pari avec une autre divinité sur celui qui arriverait à récupérer la plus belle œuvre d'art jamais réalisée par un mortel. Et votre créateur s'est appuyé sur vous pour remplir cette mission. Bon courage !

-**Récupérer et retaper les nefs parlantes de Bromos :** ces navires sont l'incarnation de la puissance et de la domination de Bromos sur les océans. Le dieu de la mer mais aussi d'autres dieux aimeraient les récupérer pour de multiples raisons : énerver Bromos, chasser les créatures titanesques qui pullulent sur mer, influencer la balance politique en donnant les nefs à un royaume ou à la Ligue, ou juste les retaper car elles sont trop belles pour rester ainsi à l'abandon. La première tâche du héros sera dans tous les cas de retrouver ces fiers vaisseaux ce qui s'annonce ardu.

-**Amener la région de Prey Gleann à l'indépendance :** le héros devra tout faire pour qu'un nouveau royaume émerge de la région de Prey Gleann. La tâche sera ardue car tout le pays est dépendant des cristaux que lui apporte l'autre partie du pays. De plus il faudra trouver un souverain ayant la légitimité de séparer ainsi le royaume d'Astur.

-**Chasser une créature extraordinaire (Hécatonchire, Hydre, Géant, Cyclope …) :** un grand classique de l'héroïque fantaisie. Avec le nom de la créature, le héros devra la retrouver, chercher une faiblesse ou une faille dans son repaire ou dans son armure d'écaille puis la vaincre dans un combat de légende (enfin c'est ce que chanteront les bardes !).

-**Venger Our en ruinant une puissante compagnie marchande :** quand on amasse de l'argent et qu'on manque de respect à Our, celui-ci ne vous tue pas. Il vous enlève simplement ce à quoi vous tenez le plus : tout le travail de votre vie.

-**Couler toute une flotte un jour précis marqué dans les astres :** le jour en question (que le personnage connait à l'avance s'il sait lire les étoiles) le personnage devra couler tous les navires présents dans le port ou dans la rade d'une façon ou d'une autre. Il incarne une punition divine envoyée par son dieu.

-**Tuer un grand héros :** un autre grand classique. Un héros a mécontenté votre Dieu, à vous de lui faire mordre la poussière. Le personnage ne connait que le nom du héros en question. Il doit se renseigner sur lui pour le trouver, éventuellement s'entraîner puis le vaincre dans un combat singulier ou comme un assassin. Si le personnage découvre pourquoi le dieu est en colère contre ce héros, la puissance divine sera encore plus satisfaite.

-**Retrouver l'épée et la couronne des empereurs et les donner à un digne héritier :** l'empire créé à l'initiative de Nerven s'est effondré. Le héros doit retrouver l'épée et la couronne des empereurs, symbole de leur pouvoir et les donner à une personne apte à guider les mortels.

-**Réunifier l'Akkad :** aujourd'hui l'île centrale de Tylestel n'est composée que de comtés, baronnies et duchés esseulés qui ne pensent qu'à se faire la guerre. Mais le Dieu du héros a décidé de les unifier afin

de créer une nouvelle force dans la balance politique de l'archipel.

**-Détruire l'anneau unique, …. Non ! C'est déjà fait !**

Voici ensuite quelques questions pour mieux cerner votre personnage.
Votre personnage est-il en bon rapport avec cette divinité ? A-t-il une raison personnelle qui le pousse à accomplir cette quête ? Bien définir le but divin requiert une connaissance correcte du monde de Tylestel ; si vous ne voulez pas lire toute l'histoire du monde, demandez au MJ de vous guider.

Si le Dieu a décidé de choisir cette personne pour être son héros c'est qu'il (ou elle) l'apprécie. Par conséquent, à la création, le héros gagne la première case dans le baromètre divin pour son dieu. Le baromètre divin représente comment est perçu le héros par le panthéon. En fonction de ses actions et de ses croyances, il pourra soit monter, soit descendre dans le baromètre. Une personne vraiment détestée par un Dieu pourra être pourchassée par ses adorateurs et dans le pire des cas, un héros sera créé pour tuer cette personne. Mais une personne aimée d'un Dieu recevra plus facilement ses faveurs et ses conseils, voire pourra devenir prêtre.

Il est temps aussi de définir avec plus de détails le caractère de votre personnage. Vous connaissez déjà sa race et son métier, ce qui peut vous aider à l'imaginer. Déterminez dans un premier temps l'apparence de votre avatar. Puis répondez à ces quelques question qui vous permettront de mieux cerner votre création.

Quel est son comportement avec des personnes du sexe opposé ? Est-il avide d'argent au point de vendre un village de braves pêcheurs à des esclavagistes? Souhaite t-il créer sa propre école de kardia ou devenir un gladiateur réputé ? Veut-il que son nom soit connu de tous ? Veut –il terrifier à jamais ces maudits pirates ? Ou, au contraire, veut-il devenir leur chef ? Vise t-il à devenir roi ? Bref est-il ambitieux ? Quelles sont ses rapports avec la religion ? Se consacre-t-il à la gloire d'un seul Dieu ? Veut –il devenir prêtre ?
Une fois que vous avez plus ou moins répondu à toutes ces questions, vous pouvez considérer que vous avez fini votre personnage. Félicitations !

# Liste de Noms

A tout ceux qui manque d'inspiration pour trouver un nom à consonance antique,
voilà une liste qui vous sera utile.

**Noms masculins :**
Abas, Absyrtos, Acamas, Acarnan, Acaste, Achille, Acis, Acontios, Acrisios, aCtéon, Actor, Admète, Adraste, Agamède, Agamemnon, Agénor, Ajax, Alcinoos, Aloades, Ampélos, Amphitryon, Amycos, Ancée, Anchise, Andromaque, Antée, Anténor, Antinoos, Argos, Arion, Aristéas, Ascalaphos, Asclépios, Athamas, Atlas, Atis, Augias, Battos, Bellérophon, Belos, Biton, Borée, Cabires, Calaïs, Calchas, Calydon, Castor, Cécrops, Céléos, Céphéus, Chiron, Chriséis, Cinryas, Coronis, Cranaos, Créon, Cresphontès, Crocos, Cronos, Danaos, Dardanos, Dédale, Deucalion, Diomède, Dion, Doros, Eaque, Echion, , Egée, Egeste, Egisthe, Electryon, Elpenor, Endymion, Enée, Eole, Epaphos, Epiméthée, Erigone, Eryx, Esculape, Etéocle, Ether, Eumolpos, Eunomos, Euphémos, Euryale, Eurytos, Galeotês, Ganymède, Gérion, Gilgamesh, Glaucos, Gordias, Gygès, Halirrhotios, Hector, Hélios, Hemon, Heracles, Hippocoon, Hyppolyte, Hippomédon, Hylas, Hyllos, Hypérion, Iacchos, Iasos, Icare, , Idas, Idmon, Idoménée, Ilos, Iolaos, Iole, Ion, Iros, Italos, Ixion, Japet, Jason,

Labdacos, Lacédoemon, Ladon, Laerte, Laïos, Laocoon, Laomédon, Léandre, Léarchos, Leucippos, Lichas, Licymnios, Lycaon, Lycomède, Lycos, Lycurgue, Machaon, Maron, Mégare, Mélampos, Melanthios, Méléagre, Mélicerte, Memnon, Ménélas, Mentor, Midas, Milétos, Milon, Minos, Minyas, Molossos, Mopsos, Morphée, Myrtilos, Narcisse, Nauplios, Nélée, Nérée, Nessus, Nestor, Nysos, Nyctéus, Oeagre, Œdipe, Oenomaos, Oenopion, Oreste, Orion, Orphée, Orthros, Pactole, Palamède, Palémon, Pandareos, Pandaros, Paris, Patrocle, Pélée, Pélias, Pélops, Penthée, Pergame, Periclymenos, Persée, Phérès, Philémon, Philoctète, Phinée, Phlégyas, Pholos, Pirithoos, Pithée, Plisthène, Ploutos, Podarcès, Pollus, Polybos, Polymestor, Polynice, Polyphème, Ponots, Priam, Priape, Proétos, Prométhée, Protée, Protésilas, Pygmalion, Pylade, Pyrame, Pyrrhos, Python, Radamanthe, Rhésos, Rhoecos, Saron, Sarpédon, Sciron, Sicyon, Sinis, Sisyphe, Sperchéios, Strophios, Stymphalos, Talos, Tantale, Télamon, Télémaque, Télèphe, Télégonos, Téménos, Thamyris, Thaumas, Thersandros, Thésée, Thoas, Thyeste, Tirésias, Tityos, Triptolème, Troïlos, Tydée, Tyndare, Ulysse, Zétès, Zéthos.

**Noms féminins :**
Adonis, Aédon, Aethra, Aglauros, Albunéa, Alceste, Alcmène, Althée, Amalthée, Amphitrite, Amymoné, Andromède, Antigone, Antiope, Arachné, Aréthuse, Ariane, Aristée, Astéria, Astrée, Atrée, Baucis, Briséis, Britomartis, Caenée, Calliope, Callisto, Calypso, Camènes, cassandre, Cassiopée, Castalie, Céto, Charybde, Chioné, Circé, Clymène, Clytia, Ctiméné, Cybèle, Daphné, Déidamie, Dircé, Doris, Dryopé, Echidna, Egine, Electre, Elpis, Eris, Europe, Eurydice, Eurysthée, Euterpe, Galatée, Harmonia, Hécate, Hécube, Hélène, Hêllé, Hersé, Hésione, Hilaera, Hippodamie, Hygie, Hyménée, Hypsipyle, Iambê, Ilioné, Io, Iphigénie, Iphis, Iris, Ismène, Jocaste, Lamia, Laodamie, Laodicé, Léda, Léto, Leucothéa, Lotis, Maïa, Marpessa, Marsyas, Médée, Mélanippé, Mélia, Méropé, Métanire, Métioché, Mnémosyne, Nausicaa, Naxos, Néphélé, Niobé, Oenon, Omphale, Pallas, Pandore, Pasiphaé, Pélopia, Pénélope, Penthésilée, Perséphone, Phébé, Phèdre, Philomèle, Philyra, Phyllis, Polhymnie, Polyxène, Pomone, Procné, Proétides, Psyché, Pyrrha, Pythie, Rhéa, Salmacis, Scylla, Séléné, Sémiramis, Silène, Sthénébée, Syrinx, Thalie, Théano, Théia, Thémis, Thétis, Thyan, Uranie.

## Archetypes

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de personnages joueurs créés avec ce système. Vous pouvez reprendre ces personnages pour vos parties ou alors vous en inspirez.

Nom : Arctus, Pirate en fuite
Origine : Akkad (Suse) Héros d' Our
Race : Satyre Pouvoir d'élu : Radinerie Tare : Oubli Chronique

**Attributs**
Force : 10 Volonté : 8
Dextérité : 16 Intelligence : 7
Agilité : 15 Perception : 11
Endurance : 9 Charisme : 11

**Traits :**
Passé criminel
Marin

**Compétence de métier :** 8
Fléau & Fouet (D) : 52
Esquive (A) : 50
Vol à la tire (D) : 52
Discrétion (A) : 50
Marchandage (CH) : 42
Navigation (P) : 42
Athlétisme (E) : 38
Observation (P) : 42

**Caractéristiques secondaires :**
Initiative : 15
Résistance naturelle : 1/1/0/1/1
Bonus de force : 3
Bonus cadence de tir : +0.5/tr
Bonus de Kardia : 2
Facteur de Kardia : 3
Colonne de vie : 3

Points de destinée : 2 Coûts : 5 Xp

**Equipement :**
Niveau de vie pauvre (Suse, payé pour 1 mois)
Une chaloupe en parfait état amarrée à Suse
Armure de peau (-2 initiative, résistance totale : 3/2/1/2/2)
Chaînes : Initiative : 8 +1D10 (15-2-5) Dommage : 8 C (5+3) Attaque : 57 (52+5)
Fouet : Initiative : 10 +1D10 (15-2-3) Dommage : 7 C (4+3) Attaque : 62 (52+10)
Vêtements de voyageur
320 drachmes
**Contacts :**
Prêtre d'Our de Suse (2I/2C)
Vendeur de poisson à la criée de Suse (1I/ 1C)
Receleur d'Isin (1I/1C)
Pirate gabier (1I/1C)
Membre corrompu de la guilde des sourciers d'Isin (2 I/ 2C)
Gros Bras d'Isin (1I/1C)

Arctus est un ancien pirate qui a eu de nombreux démêlés avec la justice dans les cités portuaires de l'Akkad. Son caractère aventureux lui a attiré les grâces d'Our, qui a fait de lui son héros. Il a gardé de son ancienne vie de pirate un navire payé en empruntant quelques sous à ces anciens collègues. Très débrouillard, il a aussi su garder contact avec les malandrins et bandits qu'il a aidés au cours de ses voyages. Par contre, il a une fâcheuse tendance à oublier une partie de ce qu'on lui raconte en ce moment.

Nom : Phylias, Poète et Philosophe
Origine : Empire Keshe (Erigor) Héros de Pso
Race : homme Pouvoir d'élu : Baiser de la déesse Tare : Normale

**Attributs**

| | |
|---|---|
| Force : 7 | Volonté : 10 |
| Dextérité : 11 | Intelligence : 13 |
| Agilité : 7 | Perception : 13 |
| Endurance : 9 | Charisme : 15 |

**Traits :**
Extraverti

**Compétence de métier :** 12
Séduction (CH) : 60
Art (Poésie) (CH) : 50
Discours (CH) : 60
Sang froid (V) : 10
Lecture et écriture (I) : 46
Littérature (I) : 46
Langue étrangère (I) : 46
Combat à mains nues (D) : 42
Observation (P) : 46
Athlétisme (E) : 38
Familier (CH) : 50
Flux (V) : 40

**Caractéristiques secondaires :**
Initiative : 7
Résistance naturelle : 1/1/0/1/1
Bonus de force : 2
Bonus cadence de tir : +0/tr
Bonus de Kardia : 3
Facteur de Kardia : 5
Colonne de vie : 3

Points de destinée : 2 Coûts : 3 Xp

**Equipement :**
Tunique (-0 initiative, résistance totale : 2/1/1/1/1)
Petit cristal
10 tablettes de cire et stylet
10 poèmes épiques sur la gloire d'Ambérion
Faucon de chasse
Tenue bourgeoise
Vêtements de voyageur
Anneau de bronze qui aurait appartenu à Ambérion
Niveau de vie pauvre à Erigor, payé pour 1 mois
300 drachmes

**Contacts :**
Maître de poésie et de rhétorique à Erigor (1I/2C)
Propriétaire d'un petit théâtre à Erigor (2I/ 1C)

Phylias est un extraverti. Il parle énormément et communique sur tous les aspects de la vie. Son grand modèle fût Ambérion le héros d'Irs qui combattit l'empire Keshe où Phylias habite. Dès lors, il essaye de rassembler les paroles du défunt héros et il recherche les objets qui lui ont appartenu. Le bracelet qu'il a récupéré est son plus cher trésor et il n'hésite pas à raconter à tous comment il l'a obtenu. Depuis qu'il est devenu héros, par la grâce de la déesse Pso, il est aux anges car il est convaincu qu'il marche dans les traces de son modèle, qu'il va pouvoir comprendre encore mieux les agissements et les pensées du mortel qu'il s'est donné comme modèle.

Nom : Halaha Taka, Gladiateur
Origine : Akkad (Isin) Héros de Nerven
Race : Centaure Pouvoir d'élu : Force Herculéenne Tare : Fratricide

**Attributs**
Force : 27 Volonté : 10
Dextérité : 11 Intelligence : 7
Agilité : 5 Perception : 12
Endurance : 15 Charisme : 10

**Traits :**
Leader né

**Compétence de métier :** 8
Hache (D) : 42
Boucler (F) : 74
Athlétisme (E) : 50
Leadership (CH) : 50
Intimidation (F) : 74
Combat à mains nues (D) : 42
Observation (P) : 44
Connaissance des gladiateurs et des arènes (I) : 34

**Caractéristiques secondaires :**
Initiative : 5
Résistance naturelle : 2/1/1/1/1
Bonus de force : 8
Bonus cadence de tir : +0/tr
Bonus de Kardia : 3
Facteur de Kardia : 3
Colonne de vie : 5

Points de destinée : 2 Coûts : 7 Xp

**Equipement :**
Niveau de vie pauvre à Isin, payé pour un mois.
Armure de cuir : Initiative -4, résistance totale : 4/3/2/3/3
Hache à deux mains : Initiative : -4 +1D10 (5-4-5) Dommage : 17 T (9+8) Attaque : 42 (42+0)
Francisque + Aspis : Initiative : -5 +1D10 (5-5-5) Dommage : 15 T (9+6) Attaque : 52 (42+10)
Tenue de voyageur
130 drachmes

**Contacts :**
Lanista et propriétaire de l'école de gladiateur du croissant (2I/2C)
Fan de combat de gladiateur (1I/ 1C)

Halaha Taka n'est pas un enfant de cœur. Il est fort et résistant. Il a toujours su mettre à profit son physique hors du commun. Mais depuis qu'il est devenu le héros de Nerven, tout a changé pour lui. Il a décidé d'arrêter sa carrière de gladiateur. Il n'a eu aucun mal à convaincre son ancien lanista de le laisser partir en l'intimidant à peine. Hélas, encore peu habitué à sa nouvelle force, il a tué par erreur sa sœur en l'écrasant dans ses bras d'acier. Profondément marqué, il a intérieurement maudit le Dieu de la justice pour ce qu'il lui a fait. Mais il sait qu'il n'a pas le choix, aussi s'est-il engagé sur le plus court chemin pour accomplir sa quête divine. Et si la mort doit le prendre avant la fin, il accueillera comme une libération le fait de devoir rejoindre les Enfers.

Nom : Marcus, Pyromane
Origine : Iles vierges Héros d' Irs
Race : Piscanthropes Pouvoir d'élu : Maîtrise totale du feu Tare : Normale

**Attributs**
Force : 8 Volonté : 17
Dextérité : 7 Intelligence : 16
Agilité : 9 Perception : 9
Endurance : 9 Charisme : 10

**Traits :**
Membre de la guilde des sourciers

**Compétence de métier :** 14
Elémentarisme de feu (I) : 52
Méditation (P) : 38
Brèche Mentale (I) : 52
Mentale (CH) : 40
Flux (V) : 54
Protection (V) : 54
Connaissance de la kardia (I) : 52
Connaissance de la guilde (I) : 52
Sang froid (V) : 54
Etiquette (I) : 52
Lecture et Ecriture (I) : 52
Médecine (I) : 52
Observation (P) : 38
Natation (E) : 58

**Caractéristiques secondaires :**
Initiative : 15
Résistance naturelle : 1/1/0/1/1
Bonus de force : 2
Bonus cadence de tir : +0/tr
Bonus de Kardia : 5 (10 pour les sorts de feu)
Facteur de Kardia : 6
Colonne de vie : 3

Points de destinée : 2 Coûts : 3 Xp

**Equipement :**
2 cristaux petits
2 cristaux moyens
Tunique (pas de malus à l'initiative, résistance totale : 2/1/1/1/1 )
Tenue de voyageur
Matériel de premiers soins
Gourde intarrissable (modèle à recharge)
Niveau de vie pauvre à Isin (logement au sein de la guilde des sourciers)
190 drachmes

**Contacts :**
Supérieur de la guilde d'Isin, maître dans l'élémentarisme de feu (2I/2C)
Piscanthrope cultivateur d'algues dans le sous quartier à Isin (1I/ 1C)

Bien qu'il ait grandi dans les îles vierges au sein d'un petit village de pêcheurs piscanthropes, Marcus a quitté très tôt sa famille afin de maîtriser bien vite ses fantastiques pouvoirs sur le feu qui germaient en lui. Complètement dévoué à la guilde qui l'a accepté, il a totalement oublié ses lointaines origines. Il travaille avec son maître pour atteindre un niveau supérieur en élémentarisme du feu, un niveau encore jamais égalé. Car le grand bonheur de Marcus, et cela Irs l'a bien compris, c'est de pouvoir déchaîer toute sa puissance dans un unique sortilège qui verra l'air s'enflammer, le bois brûler, le métal fondre et la terre devenir lave en fusion. Telle est la passion de Marcus.

## Hyllos et le Dogue

*Hyllos l'humain est sans conteste le plus célèbre des héros de Blis. Et pourtant son premier fait d'arme est resté méconnu. Il est vrai qu'à cette époque il n'avait pas encore reçu l'illumination et ne connaissait pas encore son rôle dans ce monde. Mais pourtant c'était déjà un personnage extraordinaire.*

*Cela se passait sur l'île de Tsara mosalaly pendant la formation des empires d'Astur et de Keshe. La vallée montagnarde de Faka avait de graves problèmes frontaliers avec ses voisins de la vallée d'Assaka. Depuis 100 ans les paysans se battaient pour savoir à qui reviendraient les terres fertiles qui séparaient les deux vallées. Le pillage, le meurtre et le vol n'avaient pas résolu le problème. Aucun des camps ne respectaient les accords que leur proposaient les prêtres de Nerven le tout- puissant. Il fallait que cela cesse, les adorateurs du maître des nuées avertirent le roi de l'Assaka et le Ramanjay Fakendrera (le doyen) de la vallée de Faka. Les deux camps devaient s'en remettre au jugement des Dieux ou subir leur courroux. Chaque camp devait choisir un champion qui combattrait son adversaire à mains nues et jusqu'à la mort.*

*Le duc de la vallée d'Assaka n'eut aucun mal à trouver son champion. Il se trouvait sur ses terres le plus terrifiant et le plus imposant Centaure que le monde ait porté. Il était si gros que tous le surnommaient le Dogue. Aussi les hommes de la vallée de Faka étaient inquiets, terriblement inquiets car il leur fallait trouver quelqu'un capable de rivaliser avec ce monstre. Les plus téméraires refusaient l'affrontement. Mais le doyen finit par trouver un berger qui accepta de relever le défi. Cet homme était sec mais robuste et endurant mais il n'avait jamais combattu de sa vie. Il se présenta à tous dans la vallée, il dit qu'il se prénommait Hyllos et que, malgré les difficultés, il allait faire son possible. Hyllos voulut voir son adversaire et se présenter à lui avant le combat ; il partit avec le doyen vers le château de l'Assaka. Personne ne voulut l'accompagner.*

*Arrivé au château, il trouva dans la grande salle d'audience le duc ainsi que le Dogue occupés à manger et à boire, entourés de femmes qui les caressaient en leur promettant mille délices après la victoire. Hyllos chuchota au doyen : « c'est ce mortel que je dois combattre ? » Et sans lui laisser le temps de répondre il ajouta « je lui briserai les reins, tu verras ». Sur ce, il s'avança devant le duc et lui annonça sans détour : « Je suis le champion choisi par les hommes de la vallée de Faka, je combattrai votre champion au col comme l'ont demandé les prêtres de Nerven. » Le duc fut surpris de l'apparence misérable de son adversaire et se moqua ouvertement de lui. Mais Hyllos continua à parler « Je vous propose, oh duc, de rajouter une clause dans ce combat. Afin que les frontières soient déterminées une fois pour tout,e je demande à ce que la borne soit posée à l'endroit où mourra le perdant ! » Le roi eut le souffle coupé d'une telle déclaration alors que le Dogue manquait de s'étouffer avec le poulet qu'il avalait. Cet homme est fou pensait-il, les Dieux me donnent l'occasion de prendre toutes leurs terre,s et ce en tout légitimité. L'accord fut passé.*

*Le jour convenu, les deux adversaires se retrouvèrent au col. Les hommes et les femmes des deux vallées étaient venus supporter leur champion. Ceux de l'Assaka rayonnaient et clamaient déjà leur victoire. Une fois les règles répétées, le prêtre ordonna le début du combat. Les combattants échangèrent plusieurs coups, le Dogue était fort et imposant mais Hyllos agile et sec lui échappait systématiquement. C'est alors que l'homme de Saka réussit à contourner son adversaire, il le soulève (et oui !) et le projette à terre en y mettant tout son poids. Un bruit horrible d'os bisant fit taire les exclamations. Le prêtre*

*demanda à Hyllos de s'écarter pour voir ce qui se passait, le Dogue hurlait de douleur. Il tenta de se relever plusieurs fois, mais à chaque fois il retombait de tout son poids. C'est alors que Hyllos commença à le tirer vers la vallée de l'Assaka. Les femmes qui caressaient le matin même leur champion lui lançaient à présent des pierres en lui criant « Crève ! Crève ! Crève, enfant de putain ! » Alors que de l'autre côté les femmes de Faka enlevaient leurs manteaux pour lse mettre sur les cailloux afin de prolonger le plus longtemps possible l'agonie du champion ennemi. Elles disaient à Hyllos: « doucement, doucement ! Ne le tue pas trop vite ! »*

*Enfin, le Dogue mourut après avoir été traîné à terre par son adversaire sur plus d'un kilomètre. Le prêtre de Nerven marqua l'endroit où placer la borne et ordonna au duc ainsi qu'à tous les habitants de la respecter sinon la colère des cieux sera sur eux.*

*Voilà l'histoire du premier acte de Hyllos. Les gens de la vallée disent qu'après ceci il les a quitté  pour voyager de par le monde.*

# SYSTEME DE JEU

Le système de jeu est relativement simple pour ce qui est de l'utilisation des compétences hors combat. Quand le combat commence, ce qui a de fortes chances d'arriver avec n'importe quels groupes de joueurs, les évènements ont tendance à se complexifier et l'utilisation d'un plan est recommandée.

# Systeme General

**1 Utilisation des compétences**

Le principe d'utilisation des compétences est très simple. Quand le joueur veut tenter une action, on détermine en premier lieu la compétence appropriée. Par exemple, si le perso veut nager à contre courant, il s'agit de la compétence « Natation ». Après, le MJ détermine la difficulté de l'action pour en déduire un malus que le joueur appliquera à sa compétence. Voici une suggestion de malus en fonction de la difficulté :

| *Difficulté* | *Modificateur* |
|---|---|
| Très facile | +50 |
| Facile | +25 |
| Normal | 0 |
| Difficile | -25 |
| Très difficile | -50 |

Nager à contre-courant est une action difficile, le malus sera donc de -25 à sa compétence pour le jet.
Le joueur va jeter un dé de pourcentage (1D100). Si le résultat est strictement inférieur au niveau de la compétence modifiée par la difficulté, l'action est une réussite. Si par contre le résultat est supérieur, c'est un échec.

Cas particulier

Il existe différents cas particuliers à la règle évoquée ci-dessus. Si le personnage n'a pas développé la compétence nécessaire, l'action se solde automatiquement par un échec. Si les modificateurs font que le seuil de difficulté de l'action est inférieur à 5, alors on le considère égal à 5. Il existe toujours une chance infime de réaliser la plus folle des actions.

Autre cas particulier, si le personnage a un seuil de difficulté supérieur à 100 (ce qui peut arriver très vite avec des héros), il n'y a aucun problème et on résout l'action normalement (avoir une compétence supérieur à 100 permet d'avoir une plus grande marge ce qui est intéressant pour les jets en opposition, expliqué plus loin).

**2 Coup critique et échec critique**

Quand un joueur obtient sur un jet de D100 soit 00, 01, 02, 03, 04 ; l'action envisagée est une réussite critique. Le joueur a donc de base 5 % de chance de critique. Ce pourcentage peut être modifié chez certains héros ou dans certaines conditions. Les réussites critiques permettent au personnage d'obtenir des résultats bien au delà de son espérance.

Mais par contre, quand un joueur obtient soit 95, 96, 97, 98 ou 99 ; c'est un échec critique. L'action envisagée a des conséquences désastreuses. Un joueur a de base 5 % de chance d'échec critique, pourcentage que les joueurs visent rarement à augmenter (c'est pourtant tellement drôle un bel échec ☺ ). Le MJ est libre d'imaginer les effets des réussites critiques et échecs critiques. Tylestel étant un jeu épique, il est conseillé d'exagérer à l'extrême réussite et échec. Par exemple, une réussite critique sur un jet de saut (compétence athlétisme) pour sauter d'un navire à l'autre peut se traduire par le personnage réussissant élégamment son saut mais il réussit en plus à dégainer son arme en plein vol et à frapper un ennemi en atterrissant. Le personnage gagne donc une attaque gratuite à effectuer dans le tour.

**3 Conflit**

Si deux personnages tentent la même action (séduire la même personne) ou entrent en conflit (l'un essaye de passer discrètement alors que l'autre essaye de le détecter) on résout le problème comme suit.

_Si les deux jets sont ratés, rien ne se passe.
_Si un des jets est réussi, c'est lui qui l'emporte
_Si les deux jets sont réussis, on regarde celui qui a le plus de marge. La marge de réussite étant la différence entre la valeur du dé et le seuil de la compétence modifié par la difficulté. Celui qui a le plus de marge l'emporte.
Il faut bien sûr ne pas oublier d'appliquer des malus ou bonus aux deux protagonistes. Ces bonus peuvent être différents en fonction de la stratégie ou de la situation du personnage.

**4 Jet pour les attributs**

Dans certaines situations, il n'existe pas de compétence appropriée et c'est un jet d'aptitude qui correspond le mieux, comme un jet de force pour enfoncer une porte. Le joueur doit alors lancer un D100 avec comme seuil de difficulté l'attribut multiplié par 5. Par exemple, un personnage avec une force de 11 lancera donc 1D100 avec un seuil de 55 modifié par d'éventuel bonus ou malus (solidité de la porte, il ne prend pas d'élan, …).

**5 Combat et Initiative**

Quand un combat commence, le temps se découpe alors en tours de jeu de 6 sec pendant lesquels les joueurs auront droit tour à tour à une action.

Chaque tour commence par un jet d'initiative : indice d'initiative + 1D10. Celui qui a eu le score le plus élevé au jet d'initiative commence pour ce tour, cela pourra changer au suivant. L'initiative peut être modifiée par l'arme utilisée par le personnage ou par son armure. Une personne qui combat à mains nues reçoit un bonus de + 10 à l'initiative. Ce bonus ne s'applique pas s'il fait une autre action que le combat à mains nues.

Chaque joueur devra ensuite déterminer quelles actions son personnage entreprendra dans le tour. Tous les personnages engagés au corps à corps ont droit à une attaque et une défense. Il pourra modifier son initiative en fonction de sa posture au combat. Tout cela est détaillé au chapitre sur le combat ci-dessous. Il peut aussi choisir pendant ce tour de lancer un sort ou de renverser une table par exemple. Les actions de combat varient en fonction du type de combat dans lequel le personnage est engagé ; nous détaillerons cela plus loin. Finalement le MJ fera jouer ces actions par ordre d'initiative décroissante. Quand toutes les actions sont jouées, on recommence un nouveau tour avec un jet d'initiative jusqu'à ce que le combat n'ait plus lieu d'être.

## Combat au corps à corps

Juste après le jet d'initiative du tour, les joueurs déterminent leur action de combat pour le tour et les communiquent au MJ. Tous les combattants au corps à corps doivent déterminer la posture et la stratégie de combat qu'ils prendront pendant le tour à ce moment là car cela modifie leur initiative. Chaque combattant peut modifier son initiative, ses dommages, sa défense et son attaque pour le tour selon le tableau ci-dessous. Il peut aussi garder ses valeurs de base. Le tableau ci-dessous résume les modifications possibles.

| Tableaux de combat de mêlée | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Initiative | -3 | 0 | +3 | +6 | +12 |
| Attaque | +5 | 0 | -5 | -15 | -30 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dommage | -1 | 0 | +1 | +2 | +4 |
| Attaque | +5 | 0 | -5 | -15 | -30 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Défense | -5 | 0 | +5 | +15 | +30 |
| Attaque | +5 | 0 | -5 | -15 | -30 |

Les personnages utilisent leur compétence liée à l'arme qu'ils utilisent pour faire leur jet d'attaque. Il s'agit des compétences Dague, Epée, Hache, Masse, Combat à mains nues, Fléau et Fouet, Armes d'hasts et Bouclier (et oui on peut taper sur quelqu'un avec son bouclier).

Le joueur peut choisir de tout mettre dans sa vitesse et donc augmenter son initiative. Il peut aussi mettre tout son poids dans ses coups et augmenter ainsi ses dommages. Par contre, à chaque fois cela modifiera son attaque. Concrètement, choisissez au début du tour si vous voulez modifier votre initiative, cela donne un malus ou un bonus à l'attaque. Faites de même pour les dommages et la défense de votre personnage pendant ce tour. Finalement additionnez tous les bonus ou malus à l'attaque. Cela sera votre stratégie durant ce tour. CEPENDANT, il n'est pas possible de modifier plus de deux de ses trois paramètres. On peut par exemple modifier son initiative et sa défense mais dans ce cas là les dommages seront inchangés.

Un exemple de stratégie peut être de vouloir augmenter son initiative et sa défense afin de pouvoir s'échapper d'un combat. Le joueur peut choisir de prendre un bonus de +6 en initiative et un bonus de + 5 en défense, il aura alors un malus de –35 en attaque et ses dommages seront inchangés.

Il existe deux types de défense au corps à corps : la parade et l'esquive. Pour parer, le combattant peut utiliser son arme (son épée ou sa dague par exemple) ou alors son bouclier. La parade sera bien sûr plus efficace avec le bouclier. Gardez à l'esprit qu'une parade peut endommager votre arme. Pour une parade, le combattant utilisera sa compétence d'arme associée. Sinon le combattant peut esquiver, en utilisant sa compétence esquive. L'esquive est intéressante car elle peut permettre de se retirer d'un combat, d'esquiver les pièges (action difficile) et aussi les projectiles dans certains cas (action très difficile).

Il faut choisir avec clairvoyance son attaque et sa défense en essayant de prévoir ce que va faire l'adversaire et en s'adaptant au mieux de ses possibilités. En effet, il est important que l'adversaire ne connaisse pas (dans le cas de combat entre joueurs) les actions entreprises par son ennemi car il existe une stratégie adaptée à chaque attaque et à chaque défense.

**Résolutions des actions :**

Une fois que les protagonistes ont déterminé leur action pour le tour, le MJ va faire résoudre chaque action par ordre décroissante d'initiative. L'attaquant effectue son jet d'attaque avec les malus dûs à sa stratégie. Le défenseur fait de même en appliquant les malus qu'il a choisi de se mettre en défense. On prend ainsi en compte la stratégie de chaque adversaire.

Quand les protagonistes réussissent tous les deux leur jet d'attaque et de défense, ils sont en conflit. Il faut alors déterminer lequel a le plus de marge.

Quand une attaque touche, on détermine les dommages comme indiqué plus bas. L'adversaire blessé aura moins de chance de se défendre par la suite à cause de la douleur provoquée par ses blessures.

**Règle de parade optionnelle**

Pour ce qui est de la parade, quand une attaque est parée, on détermine quand même les dommages afin de savoir si l'arme ou le bouclier du défenseur est brisé ou ébréché. Si les dommages de l'impact dépassent la solidité de l'objet alors ce dernier est abîmé. Quand une arme est abîmée deux fois sans réparation, celle-ci est détruite et explose lors de l'impact. Il est possible de réparer une arme ébréchée avec la compétence armurier et l'utilisation d'une forge. Chaque fois qu'une arme est

abîmée, les dommages qu'elle délivre baissent de 2. Ces règles sur la parade et la solidité de l'arme sont optionnelles et le MJ est libre de les ignorer.

**Avantage lié à l'initiative**

Dans un combat au corps à corps, quand un personnage a une initiative supérieure de 20 points à celle de son adversaire, il a le droit de tenter une deuxième attaque dans le tour. Cette attaque est la même que la première et intervient au même moment. Il est possible de diminuer le seuil de 20 points de marge à 15 ou même 10 grâce à des techniques que le personnage pourra apprendre. Voir le chapitre sur l'évolution.

**La contre-attaque**

Il est possible sur une bonne défense de contre-attaquer son adversaire. Si le défenseur choisit de faire une esquive, il obtiendra une contre-attaque s'il arrive à obtenir une marge supérieure de 30 à celle de son adversaire. Par contre s'il tente une parade, il aura une contre-attaque s'il obtient une marge de 40 de plus que son adversaire. Toutefois, si la parade est réalisée avec un bouclier, il n'aura alors besoin que d'une marge de 30. La contre-attaque obtenue prend la forme d'une attaque supplémentaire à effectuer immédiatement sur l'attaquant. Le personnage effectuera la contre-attaque avec un bonus égal à la marge excédentaire lors de sa défense. On voit donc que les contre-attaques sont difficiles à obtenir mais elles peuvent occasionner de lourds dégâts. Elles infligent les mêmes dommages qu'une attaque traditionnelle. Ainsi, en plus d'éviter l'attaque de son adversaire, le bretteur peut lui assener un coup.

**La parade et les armes**

Le défenseur peut parer avec son arme tous les coups qu'on lui porte. Mais il peut avoir des malus en fonction du type d'arme à parer. Parer une hache à deux mains avec une dague relève de l'impossible (malus de -50 à la défense voire plus encore !). Par contre, parer la même hache avec une épée à deux mains ou un bouclier est parfaitement réalisable. Le MJ est libre d'appliquer des malus au défenseur dans ce genre de cas, les malus pouvant aller de -10 à -50. Parer une attaque avec un bouclier ne devrait pas donner de malus à la défense sauf cas exceptionnel (à la discrétion du MJ).

**Attaque ciblée**

Le joueur peut décider de ne pas laisser faire le hasard et de tenter une attaque précise sur une partie du corps de son adversaire quand il attaque. Mais il reçoit alors un malus supplémentaire à son attaque qui dépend de la partie visée.

| *Zone ciblée* | *Malus à l'attaque* |
|---|---|
| Corps | 0 |
| Jambe | -15 |
| Bras | -20 |
| Main | -25 |
| Tête | -40 |
| Yeux | -60 |

Les effets de ces attaques ciblées sont laissés à la discrétion du MJ.

**Combat avec une arme dans chaque main**

Si un personnage désire combattre avec une arme dans chaque main, il doit d'abord s'assurer qu'il est apte à les manier d'une seule main, la deuxième arme se devant d'être plus petite que la première (une épée courte et une épée large font une bonne paire). Ensuite, durant les combats,

il aura droit à une attaque supplémentaire effectuée avec la deuxième arme. Cependant le personnage subira un malus de -20 à toutes ses attaques, que ce soit quand il attaque de la bonne ou de la mauvaise main. De plus, si les deux attaques visent deux personnes différentes, l'attaquant subira un malus de -10 supplémentaire.

Mais si le joueur en a le désir, il peut perfectionner son entraînement à cette technique de combat à deux armes. Pour cela, il doit prendre la technique « Ambidextrie » (voir le chapitre sur l'évolution) puis développer une nouvelle série de compétences Epée, Masse, Hache ou Fouet qu'il n'utilisera que pour attaquer avec cette « mauvaise » main. Le personnage aura donc une compétence Epée pour la main droite qu'il avait de base et une autre qu'il développera pour la main gauche. En développant ainsi des compétences distinctes, le personnage n'aura plus aucun des malus précédents (-20 et -10) dus au maniement des deux armes.

**Attaque pour désarmer**

Si l'attaquant veut désarmer son adversaire, il doit faire une attaque ciblée à la main (malus de -25). Si l'attaque est réussie, le défenseur doit réussir un jet de force en opposition avec l'adversaire pour enlever l'arme de sa main.

**Défense contre plusieurs adversaires**

Quand un personnage est confronté à plusieurs attaques dans le même tour, il a le droit de tenter une défense supplémentaire qui sera la même que la première (plusieurs fois une esquive par exemple et non pas une esquive puis une parade). Cela dit, chaque défense tentée en plus de la première se fera avec un malus cumulatif de -25. Ainsi la première défense n'aura aucun malus, la deuxième un malus de -25 et la troisième (s'il y a un troisième adversaire) se fera avec un malus de -50 …

## Combat a distance

Le combat à distance reprend le système général de combat en choisissant les modificateurs de son action selon le tableau de combat à distance ci dessous. En effet, l'attaque à distance est affectée par les conditions de l'action (portée, mouvement de la cible, camouflage) mais aussi par la tactique choisie par le tireur (Tir ciblée, Cadence). Une fois les modificateurs déterminés, l'attaque peut avoir lieu.

La table suivante donne des modificateurs qui peuvent s'appliquer, dans certain cas qui sortent des cas ordinaires décrits dans le tableau.

Tables de combat à distance

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *Portée* | Courte | - | Moyenne | - | - | Longue | - |
| *Cible camouflée* | Non camouflé | Caché à 10% | Caché à 20% | - | Caché à 50% | - | Caché à 80% |
| *Tir ciblé* | Torse | - | Jambe | Bras | - | Main | Tête |
| *Cadence de tir* | +0/tr | - | +0.5/tr | - | +1/tr | - | +1.5/tr |
| *Mouvement de la cible* | Immobile | - | En combat | Course | - | A cheval | - |
| *Malus* | 0 | -5 | -10 | -15 | -20 | -25 | -30 |

| *Situation* | *Malus/Bonus à l'attaque* |
|---|---|
| Luminosité Bonne | 0 |
| Pleine lune | -15 |
| Quart de lune | -25 |
| Nouvelle lune | -40 |
| Le tireur passe une phase a viser | +10 (au prochain tour, cumulable sur 3 tours) |
| Lancer à cheval | -15 |
| Position de tir surélevé | +10 |

Les dommages sont ensuite déterminés par l'indice de l'arme influencé par la force du tireur pour les armes de lancer mais pas pour les armes de trait. Par contre chacun est influencé par la précision de l'attaque.

**Cadence de tir**

Chaque arme à distance est définie par une cadence de tir de base (voir la liste des armes dans le chapitre des biens et services). Il s'agit de la cadence de tir minimum du personnage qui utilisera cette arme. La cadence peut être modifiée par la dextérité du personnage si elle est particulièrement élevée ou particulièrement faible. Voir le chapitre de création du personnage pour connaître le bonus à la cadence de tir.

Cela dit, les personnages expérimentés arrivent à modifier leur cadence en sacrifiant leur précision. C'est ce que représente le Modificateur de cadence. Chaque arme à distance a un modificateur de cadence. Vous pouvez augmenter de +0.5/tr votre cadence par tranche de Modificateur de cadence dans la compétence de combat à distance en question. Chaque augmentation de la cadence de +0.5/tr provoque un malus de -10 au jet de tir. Par exemple, si une personne a 50 en lancer et qu'elle utilise comme arme une hache de lancer qui a un Modificateur de cadence a 30, le personnage pourra, s'il le désire, augmenter sa cadence de +0.5/tr au prix d'un malus de -10 à ses tirs tant qu'il maintient ce bonus. Quand le personnage atteindra 60 à compétence de lancer, il pourra même atteindre un bonus de +1/tr pour un malus de -20. Ces informations sont résumées dans le tableau de combat à distance. Le Modificateur de cadence change en fonction des armes, ce qui fait qu'il est possible de tirer un grand nombre de fois avec certaines armes.

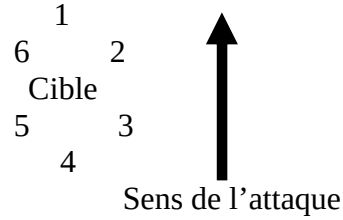
**Défense contre les projectiles**

Pour celui qui subit l'attaque à distance, il n'est pas possible d'esquiver ou de parer en temps normal. Par contre, si le défenseur ne réalise aucune autre action pendant son tour et se concentre sur une esquive ou une parade au bouclier du projectile, il est alors possible de s'en défendre. Le jet de défense est réalisé normalement, avec un malus de -25. La défense est réussie si le défenseur obtient une plus grande marge que l'attaquant.
Il n'est pas possible d'obtenir de contre-attaque sur un jet de défense en combat à distance.

Il est impossible de combattre au corps à corps et en même tant d'esquiver ou de parer une attaque à distance. La plus simple façon de se protéger d'un tireur est donc encore de se mettre à couvert ou d'utiliser un bouclier pour réduire la surface vulnérable. Une targe n'offre aucune protection contre les attaques à distance. Par contre un bouclier cache la cible de 20% et un pavois de 50%.

**Projectile et dispersion**

Dans le cas de projectile lancé ou quand un tireur rate sa cible, il faut effectuer un jet de dispersion, 1D6, pour savoir où le projectile est parti.




Le projectile peut tomber à terre tranquillement dans la direction indiquée ou frapper une autre cible qui se trouverait alors au mauvais endroit au mauvais moment. Tout ceci reste à la discrétion du MJ.

# Combat monte

Le combat monté, que se soit à cheval ou sur le dos d'une créature plus extraordinaire, est sans aucun doute une des formes de combat les plus destructrices. Dans les grandes batailles, les combattant à cheval utilisent leur monture pour s'approcher rapidement de l'ennemi, le bombarder de projectiles et de flèches avant de prendre la fuite et d'éviter le combat. En effet, les étriers n'existant pas dans l'univers de Tylestel, il n'est pas possible de faire une charge, ou alors le cavalier serait jeté à bas de son cheval soit dans la course, soit au moment du choc. Les unités de cavalerie ne sont donc pas utilisées pour le combat au corps à corps ou alors en dernier recours. La compétence « Equitation » servira au cavalier afin de guider sa monture mais aussi pour combattre ses adversaires. En fait, toutes ses compétences de combat (Masse, Hache, Arc, …) sont limitées par sa compétence équitation. Par exemple, si la compétence Arc du personnage est de 60 et que sa compétence équitation est de 40 alors tout le combat monté se passera comme si sa compétence d'attaque était de 40.

En combat au corps à corps, une personne à cheval devra à chaque coup porté ou reçu réussir un jet d'équitation avec un malus de -25. En cas d'échec, le cavalier tombe de sa monture sous le choc de l'impact.

**La charge des centaures**

La technique la plus utile et la plus efficace pour les centaures est la charge. Grâce à leur morphologie, les centaures peuvent effectuer cette attaque dévastatrice qui consiste à prendre de l'élan avant de se jeter sur son adversaire. Pour effectuer une charge, le centaure doit passer un tour à courir pour préparer la charge. Ensuite, le tour suivant, le centaure fonce sur sa victime et le combat est résolu normalement. Une charge réussie permet à l'attaquant de doubler son bonus de force lors de l'attaque. Une charge, pour être efficace, doit être réalisée avec une arme longue, de type lance ou hallebarde par exemple. Ceux qui utilisent une arme plus courte, outre la difficulté supplémentaire à toucher la cible (malus de -10 au jet d'attaque) devront en plus faire un jet de force pour voir s'ils gardent leur arme en main malgré le choc.

Pour un piéton, il est difficile d'affronter une charge. Toutefois, si le piéton a une initiative supérieure ou égale à celle de son adversaire, il a une chance. Il peut en effet attendre que son adversaire soit à sa portée puis lui planter son arme au passage, profitant ainsi de la force de son adversaire. L'arme utilisée pour une telle attaque doit nécessairement être de la taille d'une lance environ (ou épée à deux mains, ou hallebarde, …). L'attaque est résolue normalement sauf que les dommages sont augmentés du bonus de force de l'attaquant. Attaquer une personne ainsi

surélevée et en mouvement confère un malus de -25 au piéton.

Un cavalier non centaure peut tenter une charge en suivant les règles pour les centaures. Toutefois, au moment de l'impact, il devra réussir un jet d'équitation avec un malus de -50 pour ne pas tomber de sa monture.

## Combat aerien

Le combat aérien est peu courant dans le monde de Tylestel mais la rencontre d'un groupe de héros avec une créature titanesque ailée (une harpie par exemple) peut donner lieu à un combat de ce type. Les règles de combat sont les mêmes que dans le cas général. Toutefois un combattant ailé désirant attaquer au corps à corps se doit de se rapprocher de son adversaire et il risque donc de prendre des coups. Une solution simple et couramment utilisée est l'attaque en piqué. Le combattant partage son déplacement, une partie pour foncer dans la mêlée, effectuant une attaque et utilise le reste pour prendre le large. Un combattant volant ne peut ainsi être attaqué que par les personnes qui ont une initiative supérieure et qui la retarde pour attendre que leur ennemi soit à portée. Par contre, pour le combattant qui se fait attaquer ainsi en pleine attaque en piqué, il est très difficile de se défendre. Tous ses jets de défense se font avec un malus de -15.

## Dommages et mort

Quand une attaque porte, les dommages reçus par la cible (dans le cas d'une attaque au corps à corps) sont égaux à l'indice de l'arme auquel on rajoute le bonus de force du personnage puis un éventuel bonus ou malus en fonction de la stratégie choisie.

*Dommage corps à corps = Indice de l'arme + bonus de force + bonus stratégique*

Les dommages des attaques à distance ne sont influencés que par l'indice de l'arme.

*Dommage à distance = Indice de l'arme*

La cible soustrait ensuite à ses dommages la résistance de son armure pour le type de dégât concerné. Le résultat donne le nombre de points de vie qu'il devra retirer. Ces points de vie retirés sont marqués dans le tableau des points de vie, on coche autant de cases que de dégâts encaissés. Plus le personnage est blessé, plus il lui sera difficile de dépasser la douleur pour réaliser des actions. Quand le joueur commence à entamer la deuxième ligne de son tableau, le personnage aura un malus de -10 à toutes ses actions, à la troisième un malus de -20, à la quatrième un malus de -30, …

Lorsque les points de vie atteignent ou dépassent zéro (plus de case dans le tableau), le personnage tombe inconscient. Il est en fait gravement blessé et il a peu de chance de s'en sortir sans une aide médicale immédiate. Mais n'oublions pas que les joueurs incarnent des héros qui peuvent défier la mort et s'en sortir. Lors du dernier coup, celui qui achève le personnage, on peut déterminer où ce coup a porté et quel membre ou partie du corps a été touchée en regardant le résultat du dernier jet d'attaque et en regardant dans la table ci-dessous.

R = Réussite critique ; C = Corps ; J = Jambes ; B = Bras ; T = Tête ; Y = Yeux ; E =Echec critique

| Dizaine \Unité | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 00 | R | R | R | R | R | C | C | J | B | T |
| 10 | B | C | C | C | C | C | J | B | T | B |
| 20 | C | C | C | C | C | J | B | T | B | J |
| 30 | C | C | C | C | J | B | T | B | J | C |
| 40 | C | C | C | J | B | T | B | J | C | C |
| 50 | C | C | J | B | T | B | J | C | C | C |
| 60 | C | J | B | T | B | J | C | C | C | Y |
| 70 | J | B | T | B | J | C | C | C | C | C |
| 80 | B | T | B | J | C | C | C | C | C | B |
| 90 | T | B | J | C | C | E | E | E | E | E |

Une réussite critique sur le jet de D100 signifie que l'organe ou la partie du corps en question a été sectionné ou est rendu définitivement inutilisable ; on effectue alors un deuxième jet de 1D100 pour savoir de quelle partie du corps il s'agit. A l'inverse, un échec critique signifie que le coup n'a provoqué aucun dégât particulier supplémentaire. La cible inconsciente ne mourra pas de cette blessure.
Une fois que l'on sait où le coup fatidique a porté, il suffit de lancer un D100 et de se reporter à la table ci-dessous pour connaitre les chances de survie du personnage et s'il aura des séquelles.

Table pour Non Héros

| *Zone touchée* | *Mort* | *Séquelles* |
|---|---|---|
| Tête | 80 % | 100 % |
| Bras | 15 % | 50 % |
| Jambe | 15 % | 50 % |
| Torse | 50 % | 75 % |

Le MJ peut décider de ne pas prendre en compte cette table pour les non-héros en décrétant leur mort systématique quand ils tombent inconscients.

Table des Héros

| Zone touchée | Mort | Séquelles |
|---|---|---|
| Têtes | 20 % | 75 % |
| Bras | 5 % | 10 % |
| Jambe | 5 % | 10 % |
| Torse | 10 % | 25 % |

On réalise ici le côté indestructible des héros. Cependant ils restent des mortels et ils ne survivraient pas si on leur tranchait la tête ou si on les enfermait pendant 1 mois sans aucune nourriture. Dans tous les cas, une aide médicale et du repos sont conseillés pour tout personnage ayant atteint ses limites. Toutefois dans un combat entre héros, il est plus adéquat de prendre la table pour les non-héros quand un des deux protagonistes dépasse son nombre de points de vie.

A chaque fois que le personnage du héros perd toutes ses cases de vie, même s'il ne meurt pas, son corps a été fragilisé par tant de dégâts. Ainsi, la prochaine fois qu'il perdra toutes ces cases de vie, ses chances de mourir seront doublées puis la fois suivante quadruplées, …

## GUERISON

Il arrive toujours un moment où les héros fatigués désirent se reposer. Un repos complet pendant un jour permet au héros blessé de récupérer des points de vie selon la table ci-dessous. Pour les personnages normaux, compter la même chose mais sur 1 semaine.

| *Endurance du perso* | *Points de vie récupérés* |
|---|---|
| 2-5 | 1 |
| 6-8 | 2 |
| 9-11 | 3 |
| 12-14 | 4 |
| 15-17 | 5 |
| 18-20 | 6 |

L'intervention d'un médecin peut permettre d'accélérer la guérison. Un jet réussi de médecine sur le patient lui permet de récupérer 3 points de vie supplémentaires. Le patient peut bénéficier de ce soin une fois par semaine. Les opérations réalisées en urgence ou dans de mauvaises conditions seront bien plus difficiles à réaliser et le médecin aura un malus allant de -10 à -50.

## La Reputation

Les exploits accomplis par les héros en font des personnages connus et reconnus dans le monde entier. Tous les personnages débutants commencent avec un score de réputation à 0. Mais en accomplissant des actes héroïques et en propageant la nouvelle de leur exploit, les héros seront de plus en plus souvent connus et reconnus. Pour savoir si des personnes qui voient pour la première fois le personnage ont eu vent de ses exploits, on lance un D100 : si le résultat du jet est inférieur à la réputation du personnage, celui-ci est connu. Dans ce cas, le MJ doit résumer succinctement ses actions prestigieuses. Sinon il sera un étranger comme tout autre voyageur.

Il existe différentes façons de gagner de la réputation. Le personnage peut en gagner en accomplissant un acte particulièrement difficile devant une assemblée ravie du spectacle (comme gagner un tournoi dans une arène). Mais il peut aussi participer à une bataille comportant un grand nombre de soldats et s'y illustrer ou être l'espion qui a saboté le vaisseau amiral de la flotte asturienne ou encore devenir le musicien attitré de la cour d'un comte de l'Akkad. Si dans les cas précités, les récompenses en réputation sont laissées à la discrétion du MJ, il existe des cas typiques qui sont exposés ci-dessous.

*Combat singulier :* Si le personnage gagne un combat singulier devant une assemblée de spectateur d'au moins 10 personnes « neutres » (sans parti pris pour un des protagonistes) le personnage gagne 1 point de réputation qui peut être amélioré si la victime était un bretteur reconnu.

*Combat de masse :* Accomplir des actions héroïques dans un combat de masse apporte de la réputation. Reportez vous aux règles du combat de masses pour en savoir plus (règles pas encore tapées mais j'ai tout dans la tête).

*Exploit :* Si le personnage accompli une action particulièrement ardue devant une assemblée ou un poète qui portera la rumeur, il gagne 2 points de réputations.

*Courage :* Faire face à une situation périlleuse est une marque des grands héros qui peut apporter au personnage entre 1 et 5 points de réputation. Une telle action doit avoir des témoins pour porter tous ces fruits, par contre il n'est pas obligé de réussir l'action envisagée.

*Expert :* Quand le personnage arrive à 80 dans une compétence, il gagne automatiquement 1 point de réputation.

*Héros :* La première fois que le personnage fait une démonstration de son pouvoir divin devant une foule de 20 personnes au moins, il gagne 5 points de réputation.

*Vaincre une créature titanesque :* En fonction de la puissance de la créature titanesque, le vainqueur gagne de la réputation. Pour prouver à tous la véracité de leurs exploits, beaucoup de héros portent avec eux des restes des créatures tuées (tête de Gorgone, ..)

*Prêtrise :* Quand le personnage devient prêtre, il gagne automatiquement 3 points de réputation.

*Influence politique :* Obtenir un poste à responsabilité apporte un certain nombre de points de réputation. Mais perdre le poste provoque la perte de ces points.

| *Grade ou poste* | *Réputation* |
|---|---|
| Chef de tribu de Tsara Mosalaly | 10-20(dépend de la taille de la tribu) |
| Chef d'un corps d'élite | 10 |
| Général d'armée/Amiral | 10 |
| Comte ou Duc de l'Akkad | 5-15 |
| Membre d'une unité d'élite (la garde rouge, ) | 5 |
| Administrateur de région Asturien | 10 |
| Chef de bande (mercenaire/bandit) | 5 |
| Supérieur de la guilde des sourciers | 10 |

# Creation d'armes de meilleure qualite

Quand un personnage désire avoir une arme ou une armure de meilleure qualité, il peut contacter un armurier pour qu'il travaille sur ce sujet ou alors il peut lui-même tenter de créer l'objet désiré.

Dans le cas des armes, la première chose à déterminer est la difficulté de création de l'arme exprimée en malus au jet d'armurerie (par ex :-20, -35, -40, …). Cette difficulté divisée par 5 vous donne le nombre de points de création de l'objet que le joueur choisi de répartir entre les différentes caractéristiques.

Le tableau ci-dessous montre le coût en points de création en fonction du nombre et du type d'amélioration.

Sur chaque colonne est indiquée l'effet si on prend une fois l'amélioration en question. Il est possible de développer la même amélioration plusieurs fois mais comme vous le voyez sur le tableau le coût change.

Une fois le nombre de points de création déterminé et attribué, le joueur doit en connaître le prix en monnaie sonnante et trébuchante. Si c'est le personnage lui-même qui est armurier, le prix sera de 100 fois le nombre de points de création. Si l'arme est faite par un autre armurier, le prix sera de 200 fois le nombre de points de création. Il faut rajouter à ce prix celui de l'arme « normale ».

Exemple de création d'arme : Ambérion est déjà un armurier expérimenté (80 en armurerie) et il désire obtenir sa propre épée longue améliorée. Il choisit d'avoir une difficulté de création de -50, l'arme sera donc difficile à réaliser. Cela lui donne 10 points de création qu'il répartit comme suit : 3 en compétence, 5 en dégâts et 2 en initiative. L'arme ainsi forgée aura un bonus de +2 aux dégâts, +10 en compétence et +2 en initiative. Le coût de la réalisation d'une telle arme sera de 1140 drachmes (100*10+140). Après utilisation d'un point de destinée pour être sûr d'obtenir une arme de qualité (la difficulté tombe à -10), Ambérion réussit à forger. Il nomme son arme « La pourfendeuse des Fangs ».

| Nombre d'amélioration\Type d'amélioration | Dégât +1 | Initiative +2 | Compétence +5 | Solidité +1 | Cadence +0.5/tr | Portée +5m/+10m/+30m |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 8 | 2 |
| 2 | 5 | 3 | 3 | 2 | 13 | 3 |
| 3 | 8 | 5 | 5 | 3 | 21 | 5 |
| 4 | 13 | 8 | 8 | 5 | 34 | 8 |

# Les dangers de l'aventure

## L'escalade

Il arrive souvent que les héros aient besoin d'escalader murs, arbres ou falaises. Le personnage utilisera pour cela sa compétence athlétisme. Il est possible de laisser le joueur développer une compétence escalade avec l'accord du MJ si ce dernier trouve cela plus réaliste.

Escalader un arbre ou une corde à nœuds est une tâche qui n'est pas difficile. Le test d'athlétisme s'effectuera donc sans malus. Par contre escalader un mur de plus de 3 mètres ou une falaise sans équipement d'escalade est périlleux, l'absence de matériel approprié provoque un malus de -25 au jet d'escalade. Dans certains cas particuliers, le MJ peut appliquer un malus de -50, si par exemple la surface escaladée est parfaitement lisse ou que les personnages sont sous une pluie battante qui empêche toute visibilité, …

La vitesse de montée dépend de la compétence du personnage. En dessous de 40 en Athlétisme, il va à une vitesse d'un mètre par tour. Au dessus de 40, le personnage va à une vitesse de 2 mètres par tour, au dessus de 60 il atteint la vitesse de 5 mètres par tour. Et enfin au dessus de 80, il progresse à une vitesse de 7 mètres par tour.

En cas d'échec du jet d'escalade, le MJ est libre de décider la hauteur de chute en fonction de la qualité de l'échec. Plus l'échec est important plus le personnage tombe de haut ; la hauteur de chute maximale étant la hauteur que le personnage voulait atteindre.

## La chute

S'il arrive souvent que les personnages escaladent, il est encore plus fréquent qu'ils chutent. C'est la vie. Lorsque cela arrive, le personnage encaisse des dommages en fonction de la hauteur de chute comme indiqué dans le tableau de chute. Les résistances sont inefficaces contre ce type de dommage. Toutefois on peut réduire les dommages grâce à un jet d'acrobatie : les dommages sont réduis de moitié.

| Hauteur de chute en mètres | Niveau de dommages |
|---|---|
| 2-3 | 2 |
| 4-6 | 6 |
| 7-10 | 16 |
| 11-15 | 26 |

## La noyade

Un autre danger auquel les personnages et les héros de Tylestel sont exposés est la noyade. Dans Tylestel, toute personne qui n'a pas la compétence natation ne sait pas nager. Cette personne peut à la limite rester à la surface de l'eau sans progresser mais ce, au prix de terribles efforts. Par contre une personne qui aura développé la compétence natation au moins au niveau 30 peut nager sans problème sur une eau calme, pas besoin de faire de jet.

Si une personne tombe à l'eau, il y a risque de noyade. Si elle a une armure, elle coulera encore plus vite. Sous l'eau une personne tient en apnée un nombre de tours égal à son endurance divisé par deux. Pour remonter, il faut réussir un jet de natation. Si le personnage porte une armure (os, cuir, cuir clouté) elle aura un malus de -15 à tous ses jets de natation. Si son armure est plus lourde encore (de plaques, cottes de mailles, ..) elle aura un malus de -30.

Si par malheur le personnage reste sous l'eau trop longtemps, si elle dépasse les limites de son endurance, elle subira alors des dommages égaux à 6 par tour passé sous l'eau.

### Course Poursuite

Dans le cas d'une course poursuite entre plusieurs personnages, c'est encore la compétence Athlétisme qui va intervenir. Tout personnage qui n'a pas développé cette compétence utilisera son agilité avec un malus de -25.

Chaque protagoniste fait un jet d'athlétisme en opposition. La marge de réussite indique le résultat de la poursuite : Si un seul des deux coureurs réussit son jet, il gagne 10 mètres sur son opposant. Si les deux jets sont un échec, rien ne bouge. Par contre si les deux jets sont réussis, c'est celui qui a le plus de marge qui gagne 10 mètres dans la course. On recommence un jet à chaque tour jusqu'à ce que la course s'arrête.

On peut bien sûr appliquer le même système à la poursuite à cheval. N'hésitez pas durant les courses poursuite à les pimenter avec des évènements inattendus comme des obstacles à éviter, des passants à ne pas renverser, des toits à escalader, …

### Pieges

Les pièges existent dans le monde de Tylestel. Datant d'avant le châtiment dans des nécropoles oubliées ou mis en place par quelques riches personnages avides de garantir leur sécurité, les pièges se retrouvent toujours là où on s'y attend le moins. Quelques pièges sont décrits ci-dessous, libre au MJ d'en inventer d'autres. Chaque piège a ses caractéristiques : détection, initiative, effet et désamorçage. Quand un personnage approche d'un piège, le joueur doit effectuer un test d'Observation auquel on applique le malus de détection pour savoir si le piège est repéré. Un fois le piège déclenché, le personnage peut tenter d'échapper à ses effets en réussissant à dépasser l'initiative du piège. Le joueur effectue donc un test d'initiative ; si elle est supérieure, il échappe in extremis au piège, sinon il endure les effets.

Par contre si un piège est repéré, un personnage peut tenter de le désamorcer. On peut utiliser pour cela la compétence crochetage ou la compétence piège qui est plus adaptée. Le désamorçage indique le malus au test. L'échec du désamorçage entraîne le déclenchement du piège.

**Fosse**

La fosse recouverte de feuillages est un classique de l'aventure. Le déclenchement du piège fait basculer une partie du sol et précipite la victime au fond de la fosse hérissée de pieux.

Détection : -20
Initiative : 15
Effet : 12 points de dommage perforant
Désamorçage : 0

**Pièges à lames**

Le piège à lames actionné par un filin tendu permet de faire jaillir une lame du mur afin de trancher net toute personne passant trop près. La lame est souvent assez large pour toucher plusieurs personnes en même temps.

Détection : -10
Initiative : 20
Effet : 10 points de dommage tranchant
Désamorçage : -25

## Poisons

Quand un personnage a ingurgité un poison, le joueur ou le MJ doit effectuer un test d'endurance auquel on applique le malus de puissance. Si le test est réussi, le poison est sans effet sur cette personne. Par contre si c'est un échec, il en subit les effets. Tant que la cible est sous l'effet du poison, elle subit les effets à intervalles réguliers égaux à la rapidité d'action. Par exemple, pour l'arsenic, pendant 3 jours, toutes les 30 minutes la cible encaissera 1 point de dommages.

| *Nom du poison* | *Effet* | *Rapidité d'action/ durée d'action* | *Puissance* | *Prix* | *Note* |
|---|---|---|---|---|---|
| Ajida | Vertige, -5 Perception, rend aveugle | 5 min/ 1 heure | 0 | 500 | Racines pilées d'Ajida, devient un liquide inodore et incolore |
| Tarentule | Paralysie légère (-1 à tous les tests) | 10 min/ 30 min | 0 | 150 | Venin d'araignée tarentule |
| Arsenic | 1point de dommage | 30 min/ 3 jours | 0 | 1000 | Liquide clair au goût fort amer. Diluer le poison en buvant beaucoup peut amener la rapidité d'action à 6 heures |
| Narco | Endormissement | 15 min/ 1jour | 0 | 300 | Poudre blanche à mélanger avec de l'eau. Devient effervescent si mélangée avec de l'alcool. |
| Dubh | Ivresse | 10 min/ 1D10 heures | 0 | 200 | Liquide amer qui provoque un état d'ivresse avancée. Fait à base de sève d'un arbre poussant au royaume d'Astur |
| Krom | Travers impulsif | 5 min/ 1 heure | 0 | 500 | Vapeur qui provoque une violence et un énervement caractéristique. |
| Niris | Même effets que la mort | 30 min / 6 heures | -25 | 5000 | Pollen de fleur Niris. Provoque un teint pâle, un ralentissement du rythme cardiaque comme si la personne était morte. |
| Le dernier verre | Crampe abdominale, vomissement, diarrhée | 20 min/ jusqu'à se vider les intestins… | 0 | 100 | Fait pour se mélanger au vin, ce poison n'altère ni le goût, ni la couleur. Ne fonctionne qu'une fois par semaine. |
| Holatra | Hallucinations | 15 min/ 1 heure | 0 | 600 | Champignon cru, perd son effet s' il est cuit. Originaire de Tsara Mosalaly. |
| Akilar | 1 point de dommage | 1 heure/ 1 jour | -25 | 15000 | Poudre à appliquer sur la peau de la cible. Le poison pénétrera progressivement dans le système vasculaire |
| Ecorce de bouleau | Empêche le sang de coaguler | 1 min / 1 heure | 0 | 300 | Utilisé sur les lames de la Garde rouge de l'empire Keshe. |
| Minus Gorin | Endormissement et inhibition à la douleur | 5 min / 2 heures | 0 | 300 | Utilisé comme somnifère dans les îles vierges. Se présente sous forme d'une poudre à mélanger à un liquide. |
| Senteurs des plaisirs | Aphrodisiaque (-6 pour résister aux tentatives de séduction) | 5 min/ 30 min | 0 | 200 | Existe sous forme de bâton d'encens à brûler. S'offre souvent comme cadeau de mariage en Keshes. |
| Fléau de Keldräne | Trouble de la concentration (-2 en puissance de sort) | 30 min / 6 heures | 0 | 200 | Cumuler les doses de ce poison permet de rendre le plus puissant des sourciers inopérants. |

# COMPETENCES

Bon même si je n'en ai pas envie, une description des compétences est parfois nécessaire. Mais comme c'est quelque chose de très inintéressant à taper, ne vous attendez pas à de la grande littérature.

Les compétences de Tylestel sont réparties en cinq champs différents qui sont les compétences de corps, les compétences de maraude, les compétences de savoir, les compétences de société, les compétences de kardia. Le rang que vous avez atteint dans une compétence représente votre maîtrise du sujet. Un rang compris entre 0 et 30. Un rang de 31 à 50 est digne d'un initié. Un rang de 51 ou 80 montre que le personnage domine son sujet. Enfin, un rang de 81 à 100 est à réservé à ceux qui excellent dans leur domaine. Il est possible pour les personnages extrêmement expérimentés ou doués d'atteindre un niveau supérieur à 100 mais c'est très rare.

## Competence de corps

**Masse, Hache, Dague, Epée, Fléau et Fouet, Armes d'hasts, Combats à mains nues :** Compétence utilisée pour maîtriser le type d'arme en question. Pour plus d'informations, voir le système de combat.

**Esquive :** Compétence utilisée pour esquiver les coups en combat rapproché. Il est aussi possible d'esquiver les pièges avec cette compétence bien que se soit très difficile. Par contre il n'est pas possible d'esquiver les attaques à distances ou les sortilèges.
Compétence basée sur l'Agilité

**Bouclier :** Permet au personnage de manier un bouclier afin de parer les coups adverses dans un combat au corps à corps. On peut aussi utiliser cette compétence pour frapper quelqu'un avec son bouclier, bien que ce ne soit pas l'arme la plus efficace.
Compétence basée sur la Force

**Lancer :** Cette compétence permet de lancer efficacement tout type d'objet. Cela va de la pierre jusqu'à la dague de lancer en passant par le tabouret.
Compétence basée sur la Dextérité

**Athlétisme :** Grâce à cette compétence, le personnage peut courir, escalader ou sauter. Il s'agit d'une compétence extrêmement utile que tous PJs devraient avoir. Les explications concernant cette compétence sont données dans la partie système sur les dangers de l'aventure.
Compétence basée sur l'Endurance

**Acrobatie :** Permet au personnage de réaliser des acrobaties comme des tours de souplesse, des sauts périlleux ou encore marcher sur une corde raide. Cette compétence peut s'avérer utile pour atteindre des endroits impossibles ou se réceptionner correctement à la suite d'une chute.
Compétence basée sur l'Agilité

**Natation :** Développer cette compétence permet au personnage de savoir nager (ho ! La grande découverte). Elle lui permet donc de ne pas se noyer mais aussi de secourir ses compagnons qui coulent ou encore d'aller chercher un objet au fond de l'eau.
Compétence basée sur l'Endurance

## Competence de Maraude

**Armurerie :** En utilisant cette compétence, le personnage peut créer ses propres armes et armures. Il aura toutefois besoin de temps et d'une forge contenant tous les éléments nécessaires. Cette compétence est surtout utile pour créer des armes et des amures de qualité supérieure comme c'est expliqué dans le système de jeu.
Compétence basée sur la Perception
**Arc :** Permet de manier les arcs en combat ou à la chasse. Se référer au système de combat à distance.

Compétence basée sur la Dextérité

**Botaniste :** Cette compétence représente la connaissance théorique sur la flore du personnage mais elle représente aussi ses connaissances pratiques : par exemple comment cueillir tel champignon sans pour autant éliminer toutes chances d'en avoir d'autres au même endroit l'année prochaine. C'est une compétence très utile pour toute personne vivant dans la nature ou se destinant à un métier d'alchimiste.
Compétence basée sur la Perception

**Equitation :** Cette compétence est nécessaire quand on veut pouvoir diriger un cheval qui va à une vitesse supérieure au trot. Sans cela, le personnage ne maîtrise plus les déplacements de son cheval. Il s'agit d'une compétence très utile pour tout personnage se destinant à être chevalier car elle limite les compétences martiales à cheval.
Compétence basée sur le Charisme

**Crochetage :** Voilà la compétence pour les voleurs ! Grâce au crochetage le personnage pourra ouvrir toutes les serrures mécaniques du monde. Toutefois s'il n'a pas d'outil adapté, le personnage encourt un malus de -10 à son jet de crochetage. Certaines serrures plus évoluées nécessitent un matériel de professionnel. Sans ce matériel, le voleur aura un malus de -4 à son jet de crochetage. Quand le jet est réussi, la serrure s'ouvre. Par contre, si la serrure n'est pas ouverte après 3 tentatives, elle ne pourra pas être ouverte. Chaque tentative prend un tour de combat. Un personnage qui souhaite opérer en silence a un malus supplémentaire de -4 à son jet.
Compétence basée sur la Dextérité

**Déguisement :** Cette compétence mesure l'aptitude du personnage à créer des déguisements pour se faire passer pour autrui. On l'oppose directement à la compétence observation de ceux qui doutent de la vraie identité du personnage déguisé. Si le jet opposé de perception est réussi, le subterfuge est découvert. Se déguiser nécessite un minimum de matériel et de temps de préparation. Si le personnage n'a pas tout cela, le MJ est libre d'appliquer un malus de -2 à -6 au jet de déguisement.
Compétence basée sur la Perception

**Discrétion :** Sans doute la deuxième compétence pour voleur. Avec cette compétence, le personnage va pouvoir se fondre dans les ombres et passer discrètement sans être vu par d'éventuel gardien. Pour savoir si d'autres personnes voient le personnage, il faut faire un jet d'observation en opposition avec le test de discrétion. Ne pas oublier d'appliquer des malus à la perception si jamais la scène se passe la nuit ou dans le noir.
Compétence basée sur l'Agilité

**Piège :** Cette compétence mesure la capacité du personnage à comprendre le fonctionnement d'un piège. Elle est utilisée pour la pose et le désamorçage des ses engins mortels. En effet, bien que le niveau technologique de Tylestel soit celui de l'âge de fer, il existe déjà des pièges mortels de mise en œuvre très simple.
Compétence basée sur l'Intelligence

**Survie :** Mesure la capacité du personnage à survivre en milieu naturel hostile, à trouver de la nourriture, de l'eau et un abri de fortune. La difficulté relative au jet dépend de l'hostilité du milieu. Cela peut allez d'un bonus de +20 dans un endroit paradisiaque à la nourriture facile d'accès, jusqu'à un malus de -50 dans le plus mortel des déserts.
Compétence basée sur la Perception

**Vol à la tire :** Voici enfin la dernière compétence qui semble définir un voleur. Le vol à la tire permet de faire les poches à

une personne sans que celle-ci ne s'en aperçoive. On oppose au test de vol à la tire un test d'Observation pour savoir si le voleur est pris. L'échec dans ce genre de cas est très déconseillé. Cela dit de légères quantités d'alcools ou une bonne ruse peuvent aider à mettre la cible « en de bonnes conditions ».
Compétence basée sur la Dextérité

**Observation :** Cette compétence sert à observer les alentours. On l'utilise aussi bien pour détecter les pièges, les détails du spectacle, fouiller une chambre ou encore surveiller d'éventuels bandits dans le noir. Il s'agit donc d'une compétence très utile et même vitale pour les personnages pourchassés par des ennemis puissants et déterminés.
Compétence basée sur la Perception

**Navigation :** Mesure la capacité d'un personnage à diriger une embarcation, à faire le point en pleine mer et à connaître les manœuvres sur un navire. Tout personnage qui a un tant soit peu passé sa vie sur la mer, se doit d'avoir développé cette compétence.
Compétence basée sur la Perception

**Zoologie :** Représente les connaissances théoriques et pratiques du personnage sur les animaux. La plupart des fermiers et des hommes des bois ont cette compétence développée à un niveau moyen. Cette compétence peut être utile pour l'élevage ou le soin des animaux.
Compétence basée sur la Perception

## Competence de savoir

**Littérature :** Mesure les connaissances du personnage dans les grands textes littéraire de son temps. Cela permet de connaître l'auteur des traités de philosophie et leurs principales idées. Mesure la capacité d'un personnage à mener des recherches dans une bibliothèque.
Compétence basée sur l'Intelligence

**Art :** Quand un personnage développe la compétence Art, il doit choisir quel type d'art il développe. Ce peut être la maîtrise d'un instrument de musique (violon, flûte, harpe, …) ou encore un autre art tel la peinture, la sculpture ou la mosaïque. Pour chaque type d'art, la compétence Art doit être développée séparément.
Compétence basée sur le Charisme.

**Médecine :** La médecine donne des connaissances sur l'anatomie humaine, les blessures mais aussi le diagnostic des maladies et leurs traitements. Cette compétence permet donc de déterminer l'origine d'une maladie mais elle permet aussi d'aider des personnes blessées à survivre ou à récupérer plus rapidement. Tenter de guérir un personnage légèrement blessé (jusqu'à la deuxième ligne du tableau de vie) n'impose pas de malus au jet de médecine. Si la victime est blessée (entre la troisième et la quatrième ligne du tableau), la guérison devient difficile et on applique alors un malus de -25 au jet de médecine. Si la victime est dans un état encore plus grave, appliquez un malus de -50 au jet de médecine. Un jet de médecine réussi permet d'arrêter une hémorragie et de récupérer 3 cases de vie une heure après le traitement.
Compétence basée sur l'Intelligence

**Alchimie :** La compétence alchimie est utilisée pour déterminer l'origine d'un poison, les éléments nécessaires à la réalisation d'un antidote, mais elle permet aussi de concocter ses propres poisons.
Compétence basée sur l'Intelligence

**Langue étrangère :** Cette compétence représente les connaissances du personnage en langue étrangère. Tous les 25 niveaux de compétence, le personnage

peut parler dans une nouvelle langue étrangère. Cela dit il a quand même besoin de réussir des tests quand il utilise une autre langue que la sienne. Plus le sujet abordé dans la langue est compliqué (langage commun, langage scientifique, ou langage spécialisé, dialecte régional) et plus le MJ est en droit d'appliquer un malus important au personnage.
Compétence basée sur l'Intelligence

**Politique :** Représente les connaissances du personnage dans les statuts et les enjeux habituels de la politique. Un test réussi peut permettre de connaître quel est le rang d'un noble ou quel est le protocole habituel d'un tournoi royal.
Compétence basée sur l'Intelligence.

**Astronomie :** Compétence utilisée pour reconnaître les étoiles dans le ciel. L'astronomie sert à se repérer en utilisant les étoiles, il s'agit d'une compétence très utile pour tous ceux qui naviguent loin des côtes ou pour ceux qui sont habitués à traverser le désert.
Compétence basée sur l'Intelligence.

**Stratégie :** Capacité à élaborer et à comprendre les stratégies. Cette compétence est surtout utilisée par les militaires qui élaborent des plans d'attaque et de défense durant les batailles. Cette compétence est utilisée durant les combats de masse (dont je n'ai pas encore tapé les règles…).
Compétence basée sur l'Intelligence

**Lecture et écriture :** Capacité à lire et écrire. Plus la compétence est élevée et plus le personnage peut comprendre rapidement des textes longs et élaborés. Cette compétence associée à « langue étrangère » permet de lire et écrire une autre langue que la sienne. Si un personnage n'a pas la compétence « lecture et écriture » il ne sait ni lire ni écrire.
Compétence basée sur l'Intelligence

**Mythologie :** Mesure la connaissance du personnage sur les différents cultes des Dieux de Tylestel. Un jet réussi permet de savoir quand sont les fêtes religieuses pour telle ou telle divinité ou comment peuvent se passer les cérémonies de prêtrise.
Compétence basée sur l'Intelligence

**Connaissance de la kardia :** Mesure la connaissance du personnage sur toutes les théories sur la kardia. Si le flux représente une façon empirique de reconnaître la kardia, la connaissance de la kardia permet de la comprendre.
Compétence basée sur l'Intelligence.

**Créatures titanesques :** Mesure les connaissances du personnage concernant les abominations créées par les titans avant qu'ils ne disparaissent. Le MJ peut appliquer des malus si les créatures en question sont rares. Les informations dont se souvient le personnage peuvent être la relative dangerosité de la créature ou ses habitudes au combat mais ces informations ne doivent jamais divulguer les scores chiffrés de ses attributs ou de ses compétences.
Compétence basée sur l'Intelligence.

**Connaissance quelconque :** Le personnage peut aussi avoir des connaissances dans d'autres domaines comme la connaissance d'une région précise ou d'une ville. Il peut aussi s'agir de la connaissance de l'histoire de Tylestel ou des ses routes maritimes.
Compétence basée sur l'Intelligence.

## Competence de societe

**Marchandage :** La compétence maîtrisée par tous les marchands. Quand deux personnages marchandent sur le prix d'un objet, ils effectuent chacun un test opposé de marchandage. Le vainqueur voit le prix

de l'objet modifié d'une valeur de 10% en sa faveur. Chaque protagoniste a droit de tenter un jet de marchandage supplémentaire sur un objet par tranche de 20 dans la compétence.
Compétence basée sur le Charisme

**Intimidation :** l'intimidation correspond à la capacité de faire peur à un individu grâce à ses attitudes, à ses paroles ou à sa simple présence. Pour savoir si une intimidation a réussi, on oppose un jet de compétence à un jet de sang froid de la victime.
Compétence basée sur la Force

**Séduction :** Mesure la capacité du personnage à attirer les personnages du sexe opposé ou susceptibles de s'intéresser à lui. Comme pour toute compétence sociale, un jet de la compétence en opposition avec un jet de sang froid permet de déterminer si la cible est affectée par les subtiles avances du personnage.
Compétence basée sur le Charisme

**Manipulation :** Mesure la capacité à faire croire des mensonges à une personne ou à une assemblée. Il ne faut pas confondre le discours qui consiste à convaincre une personne en lui exposant des faits basés sur la vérité et la manipulation qui elle est basée sur le mensonge. Le MJ est libre d'appliquer un malus au jet de manipulation en fonction du réalisme du mensonge en question. Un jet de sang froid en opposition est une façon pour la cible de déceler si on lui dit la vérité ou non.
Compétence basée sur la Volonté

**Discours :** Mesure la capacité à convaincre une personne ou une assemblée en exposant des faits véridiques. Un jet de sang froid en opposition est une façon pour la cible de ne pas être influencé par les paroles du personnage.
Compétence basée sur la Charisme

**Leadership :** Capacité à s'imposer en tant que chef naturel et à s'assurer que ses ordres sont bien suivis. Cette compétence est surtout utile pour les chefs militaires qui durant la bataille n'ont guère le temps d'expliquer leur décision à leurs subordonnés, qui doivent alors le croire sur parole et suivre ses ordres. Le système de combat de masse décrit plus en détail l'usage de cette compétence.
Compétence basée sur le Charisme

**Etiquette :** Compétence utile en société pour connaître tous les mouvements nécessaires au strict respect du protocole de la cour. Typiquement, cela permet de savoir comment on doit saluer un empereur ou un roi ou encore un chef pirate.
Compétence basée sur l'Intelligence

**Prière :** Grâce à cette compétence le personnage va pouvoir rentrer en contact avec les Dieux eux-même. En se concentrant suffisamment et en adressant une subtile prière à une divinité précise, il se peut qu'elle réponde au personnage. A ce moment là tout dépend de la divinité. Celle-ci peut venir en personne discuter avec le personnage de sa requête ou bien simplement lui parler par télépathie. Elle peut aussi envoyer un de ses serviteurs. Dans tous les cas, il s'agit d'une compétence indispensable à tous ceux qui se destinent à la prêtrise.
Compétence basée sur la Volonté

## Competence de Kardia

L'usage des compétences de kardia est décrit dans le chapitre sur la kardia. Je ne les décrirai donc pas ici.

# LA KARDIA

*« Alors comme ça, jeune homme tu es venu à Isin pour apprendre la Kardia. Mais sais-tu seulement ce qu'est la Kardia ? Sais-tu seulement ce que représentent les énergies que nous manipulons ? Non ? Tu l'apprendras, ... dans la douleur. »*
*Discours d'entrée du Grand Maître Grandcoeur aux nouveaux arrivants.*

La Kardia, ce nom désigne l'énergie que les Dieux ont utilisé pour modeler le monde. Une fois leurs travaux achevés, ils ont doté les mortels de la Kardia afin que chacun puisse continuer le travail des Dieux et continuer à construire et adapter le monde. Ainsi, en utilisant l'énergie divine qui était en eux, chaque mortel pouvait se targuer d'être un modeleur. Seulement voilà, en 1689 Nerven, le Dieu de la justice et roi des Dieux enleva leur étincelle divine aux mortels. Nous perdîmes la Kardia et avec elle la prospérité, la sécurité, la paix. Ce n'est que très récemment que les mortels ont retrouvé un moyen d'utiliser la Kardia. Tout vient grâce au cœur du Titan Erivos, dernier reste de la bataille titanesque du début des temps. En utilisant l'énergie du Titan, il est maintenant possible de modeler le monde encore une fois. Mais cette Kardia, différente de l'énergie divine, nous est mortelle. Aussi tous les pratiquants doivent faire très attention, sinon ils mourront de la Kardia titanesque.

Pour un pratiquant de la Kardia, tant qu'il reste à proximité d'une source tout est réalisable. Pour cette raison, les pratiquants sont souvent appelés Sourciers. Dés qu'ils s'éloignent de la source, ils doivent donner leur propre sang (au sens propre) pour réussir à incanter correctement. Ce problème a failli provoquer la disparition de la pratique de la Kardia dans les îles de l'océan alors qu'elle venait à peine d'être redécouverte. Mais les écoles des pratiques occultes du monde furent sauvées par la création des « cristaux de pouvoir ». Ces cristaux permettent de capturer une partie de la Kardia des sources puis de la relâcher quand on en a besoin pour lancer un sort. Mais pour cela, le pratiquant se doit de guider le flux pour le faire venir du cristal et non pas de lui car il peut le payer de sa vie.

Utiliser la Kardia requiert un apprentissage que le joueur peut obtenir dans une école ou chez un maître solitaire. Dans tous les cas lancer des sorts n'est pas inné.

## Utiliser la Kardia

Le système utilisé pour la Kardia est très libre et donne la part belle à l'imagination des joueurs. En tant que MJ, n'hésitez pas à encourager les idées les plus folles.

Quand un personnage désire lancer un sort, il doit d'abord déterminer quelle école de kardia sera concernée. Pour une boule de feu, par exemple, c'est l'élémentarisme de feu. Ensuite, en fonction de la forme, de la durée, de la portée et de la puissance du sort, le personnage aura des malus à son jet. Le lancement de sort est instantané et peut se faire en plein combat. Par contre le sourcier se doit d'avoir les mains libres (pour la gestuelle indispensable qui accompagne tout lancement de sortilèges) et de pouvoir voir sa cible.

Une fois le malus déterminé, le joueur procède au test de compétence. Si le jet est une réussite, le sort est lancé, sinon c'est un échec. Dans le cas d'une réussite, le joueur va devoir réorienter le flux vers un des cristaux qu'il porte (en souhaitant qu'il en porte effectivement). Le joueur doit réussir un jet de flux pour rediriger et ne pas prendre de dégâts. Le jet de flux sera fait avec une difficulté qui dépend de celle utilisée pour le lancement du sort ; généralement on prend la moitié. En cas d'échec, le sourcier encaissera des dommages dépendant de la difficulté du sort qu'il vient de lancer :

| *Difficultés du sort* | *Difficultés du jet de flux* | *Dommages* |
|---|---|---|
| De 0 à -10 | 0 | 1 |
| -15 ou -20 | -10 | 3 |
| -25 ou -30 | -15 | 5 |
| -35 ou -40 | -20 | 7 |
| -45 ou -50 | -25 | 9 |
| -55 ou -60 | -30 | 11 |

Aucune protection ne permet d'absorber ces dommages. De plus il faut savoir que les cristaux sont faits pour donner une certaine puissance de sort. Plus le sort tenté est puissant, plus le cristal requis sera gros. Si un sourcier tente de lancer un sort alors que le cristal qu'il possède ne peut pas l'encaisser, c'est automatiquement le personnage qui encaisse les dommages. Si le sort est une réussite et que le flux est redirigé vers le cristal, le joueur doit lancer un D10 pour déterminer si son cristal est arrivé en fin de vie (il explosera alors, le rendant inutilisable). Sur un résultat de 8 ou 9 plus, le cristal explose, sinon cela signifie qu'il n'est pas encore déchargé. Un personnage ne peut avoir sur lui qu'un nombre de cristaux inférieur ou égal à son facteur de kardia.

Si par contre le joueur décide de lancer un sort sans avoir de cristaux ou en n'ayant pas de cristaux suffisamment gros pour lancer ce sort, les dommages du flux seront automatiquement encaissés par le lanceur de sort, il n'est donc pas nécessaire de réaliser un jet de flux dans ce cas.

Ce système de kardia permet au joueur de créer leurs sorts selon leur besoin du moment. Si par exemple nos héros sont poursuivis par une dizaine de pillards alors qu'ils sont en train de monter un escalier extrêmement pentu, un élémentariste de l'eau peut créer une chute d'eau dans l'escalier avec une force assez importante pour emporter les assaillants et les renvoyer tout en bas. La puissance du sort sera la puissance de la cascade et influencera la difficulté du jet de force des pillards pour rester sur pied. Quand on utilise un sort de cette façon, le malus aux compétences est égal à la puissance du sort multiplié par 3.

**Maintien de sortilèges**

Certains sorts peuvent durer plusieurs tours. Un sourcier qui maintient ainsi un sort actif aura un malus de -10 à tous ces jets par sort actif. De plus, un sourcier peut maintenir un nombre de sorts actifs égal au facteur de kardia du personnage. Quand un sortilège arrive au bout de sa durée ou qu'il n'est plus maintenu, le monde redevient comme avant.
Notez que la duré d'un sortilège est directement liée au facteur de Kadria (abrégé Fk).

**Bonus de kardia**

Le bonus de kardia des personnages sert à augmenter la puissance de leur sort. On ajoute à la puissance choisie par le personnage pour son sort le bonus de kardia du personnage. Une boule de feu qui a une puissance de 6 fera 6+bonus de kardia points de dégât à sa cible. Pour la suite "Bonus de kardia" est noté Bk.

**La compétence « Flux »**

La compétence « Flux» sert principalement a rediriger le flux vers les cristaux du lanceur de sort. Mais elle sert aussi à détecter la Kardia. En effet, quand un sort est lancé non loin du personnage, celui-ci peut sentir les variations du flux s'il réussit un jet de compétence. Ainsi la compétence « Flux» peut servir pour visualiser la Kardia sur une courte distance. Par contre pour en comprendre les effets et les analyser, la compétence « connaissance de la kardia » est plus appropriée. En terme de jeu, considérez que la compétence Flux sert à détecter l'usage de kardia. Un personnage peut ainsi sentir la kardia comme s'il utilisait un

sixième sens. Il est ainsi possible de détecter un lanceur de sort caché dans la masse ou d'analyser la kardia.

**Source de puissance**

Mais que sont les sources de Kardia ? Il s'agit en fait de restes de Titans. Ces reliques sont encore imprégnées de la kardia de ces créatures. En utilisant la kardia des titans, les mortels réussissent à lancer des sortilèges. Comme nous l'avons déjà dit, il n'était possible de lancer des sorts ainsi qu'en restant en contact avec la source de kardia, avec le reste de titan. Ce problème a été résolu par Clasius et Hyllos qui furent les premiers sourciers à utiliser les reliques des titans. Ils créèrent les cristaux de pouvoir dans lesquels ils avaient transféré une partie de la kardia de la source. Ces cristaux sont comme des réservoirs de kardia. Cela dit, les premiers sourciers se rendirent vite compte que ces cristaux étaient plus dangereux que la source. En effet, un sourcier qui utilise une source redirige très facilement le flux, il reçoit un bonus de +25 à ses jets de flux. Par contre quand la kardia vient d'un cristal, le sourcier est limité, il doit rediriger le flux et ne pas demander trop de puissance au cristal.
Voici les types de cristaux existant actuellement et leur coût en monnaie

| Type de cristal | Effet | Coût |
|---|---|---|
| Cristal petit | Permet de lancer des sorts jusqu'à une difficulté de -20 | 100 |
| Cristal moyen | Permet de lancer des sorts jusqu'à une difficulté de -40 | 300 |
| Cristal puissant | Permet de lancer des sorts jusqu'à une difficulté de -60 | 800 |

**Récapitulatif : Lancer un sort**
1 Déterminer l'école de kardia
2 Voir la cible, avoir les mains libres
3 Déterminer la **difficulté** du sort (forme, portée, durée, puissance, consistance, …)
4 Faire le jet de lancer de sort
5 Si le jet est réussi le MJ détermine les effets du sort
Comparer la **difficulté** du sort avec la capacité du cristal
5.1 Si le cristal permet de lancer le sort, faire le jet de flux avec un malus en fonction de la **difficulté** du sort lancé. Si le jet est réussi, le lanceur n'a pas de dommage. Il peut lancer 1D10 pour voir si le cristal est vide. Si le jet de flux est raté, le lanceur a utilisé son sang pour le sort, il prend des dommages en fonction de la **difficulté** du sort lancé.
5.2 Si le cristal n'est pas assez puissant ou que le lanceur n'a pas de cristal, il a utilisé son sang pour lancer le sort et prend des dommages en fonction de la **difficulté** du sort lancé.
Avoir une marge de réussite importante quand on lance son sortilège fait que ce dernier est plus dur à contrer ou à dissiper.

## La Preparation

Tous les Sourciers peuvent choisir de se préparer avant le lancement d'un sort particulièrement ardu. En se concentrant sur ce qu'il va faire pendant une durée qu'il choisit, le sourcier recevra un bonus à son jet pour le lancement de son prochain sort. Le bonus dépend de la durée pendant laquelle le personnage se prépare.

| *Temps de préparation* | 1 tour | 1 minute | 1 heure |
|---|---|---|---|
| *Bonus au prochain sort* | +10 | +20 | +50 |

Noter toutefois que quand un sourcier se concentre, rien ne doit venir le troubler. Une attaque réussie envers sa personne a de fortes chances de le déstabiliser complètement. La préparation n'est pas une activité surnaturelle, elle permet de renforcer ses sorts. Elle ne

nécessite donc aucun test de flux ou autres compétences.

# Sorts elementaires

Les sorts élémentaires regroupent la manipulation du feu, de l'eau, du vent et de la foudre et de la terre. Il s'agit des écoles les plus simples et les plus employées dans la communauté des sourciers et des érudits. On retrouve même quelques combattants qui maîtrisent une ou deux branches de ces écoles. Les écoles élémentaires permettent de manipuler ou de créer si besoin un des quatre éléments.

*Exemple : Pour une boule de feu « classique », de portée 50 mètres, de forme ronde, de durée instantanée et de puissance 6+Bk points de dégâts de feu ; le malus sera de -25. Le jet de flux se fera aussi avec un malus de -15.*

Les formes « Patatoïdes, Géométriques et Uniques » ne permettent pas d'affecter des volumes dépassant 40 cm cube. Cet ordre d'idée peut être modifié par le MJ au besoin. Une forme « Patatoïde » est une forme non totalement maîtrisée par le lanceur de sort. Une boule de feu patatoïde pourra brûler accidentellement d'autres objets ou personnes qui sont malheureusement proches de sa trajectoire. Une forme Géométrique permet de contrôler totalement la trajectoire du sort lancé. Un sort de forme « Zone » affecte une zone qui ne peut pas dépasser une sphère de diamètre égal au facteur de kardia du lanceur de sort. Enfin une forme « unique » permet de donner au sortilège une forme unique (vous voilà bien avancé !). Par exemple le lanceur de sort peut créer une tête de Nerven en flammes dans les cieux en utilisant l'élémentarisme du feu. La puissance du sort déterminera la beauté et la ressemblance avec une vraie effigie de Nerven.

## Protections elementaires

Les personnages un peu paranoïaques peuvent vouloir se protéger contre les attaques élémentaires. C'est tout à fait possible. Un sourcier peut lancer un sort de bouclier de feu ou de glace, éclair, terre, qui combat toutes attaques de kardia de la catégorie concernée contre le bénéficiaire du sort. Prenons le cas du bouclier de feu. Le sourcier veut lancer ce sort sur lui-même (porté = toucher) avec une durée de Fk minutes, dont la forme sera un cercle autour du sourcier (géométrique) et de puissance 3+Bk. Le malus sera donc de -25. Quand le sourcier sera confronté à une attaque de feu, elle sera redirigée contre le bouclier qui absorbera dans le cas présent 3+Bk points de dommages. Si les dommages du sort dépassent 3+Bk, le sourcier sera touché et encaissera le reste des dommages. On peut appliquer de tels types de sort sur des zones afin de réussir à protéger tout un groupe, et ce dans toutes les écoles de kardia élémentaires. Garder à l'esprit que le personnage ainsi protégé aura un malus de -10 à toutes ses actions car il maintient un sort actif.

Tables de sorts élémentaires

| *Portée* | Toucher | 10 m | 50 m | 100 m | 500 m | 1 km |
|---|---|---|---|---|---|---|
| *Forme* | Patatoïde | Géométrique | - | Zone | Unique | - |
| *Durée* | Instantanée | - | Fk tours | Fk minutes | - | Fk heures |
| *Puissance* | Bk | 3 + Bk | 6 + Bk | 9 + Bk | 12 + Bk | 15 + Bk |
| *Malus* | 0 | -5 | -10 | -15 | -20 | -25 |

# Sorts d'invocations

L'invocation suit le même principe de lancement que les sorts élémentaires. Mais il existe tout de même quelques différences importantes. Tout d'abord, l'invocateur ne peut invoquer que les objets ou les créatures qu'il a déjà vus. De plus, l'invocateur peut faire apparaître des illusions comme des objets ou des personnes réelles, les illusions étant plus faciles à invoquer. Toutefois, les illusions peuvent être dissipées par n'importe quelle personne (sourcier ou non) à condition que celle-ci réussisse un jet de volonté. Une « illusion + » provoque un malus de -25 au jet de volonté pour la dissiper et une « illusion++ » un malus de -50.

Les illusions très bien faites sont donc presque impossibles à dissiper avec sa seule volonté. Notez aussi que se concentrer pour faire disparaître une illusion est considéré comme une action pour le tour. Par contre, il est toujours possible de dissiper une illusion avec la compétence dissipation expliquée plus loin. Les invocations «Réel » ne peuvent être dissipées par la volonté seule. La compétence Dissipation devient indispensable.

Quand l'invocation défie les lois de la physique et de la logique (par exemple une statue de marbre qui apparaît au-dessus de quelqu'un),les personnes présents ont le droit à un test gratuit de Volonté pour faire disparaître l'illusion.

Quand l'invocateur fait apparaître une créature vivante, il doit réussir à la contrôler. Pour se faire il effectue un jet de contrôle de l'invocation avec un malus qui dépend de la volonté de la créature invoquée.

| *Volonté de la créature invoquée* | *Modificateur* |
|---|---|
| 1-6 | +20 |
| 7-12 | 0 |
| 13-18 | -20 |
| 19-24 | -40 |

Dans le cas d'un échec, la créature se comportera "normalement", c'est-à-dire que s'il s'agit d'une vache elle fuira au lieu de se jeter au combat, ou s'il s'agit d'une hydre celle-ci détruira tout autour d'elle sans distinction. Il est possible pour un autre invocateur de prendre le contrôle d'une créature invoquée s'il réussit un jet de contrôle de l'invocation avec plus de réussite.
L'usage de l'invocation, comme tous les sorts, nécessite des cristaux.
Les illusions se comportent exactement comme des objets ou des personnes réelles tant que tout le monde croit qu'elles sont vraies. Par exemple, si un sourcier invoque une planche de bois illusoire, si ses

Table des Invocations

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| *Portée* | Toucher | - | 10 m | - | 50 m | - |
| *Objet de l'invocation* | Objet de 10 kg | Vivant de 10 kg | Objet de 100 kg | Vivant de 100 kg ou Objet d'une tonne | Petit bâtiment | Vivant d'une tonne |
| *Consistance* | Illusion | Illusion + | Illusion ++ | - | Réel | - |
| *Durée* | Instantanée | Fk tours | Fk minutes | - | Fk heures | - |
| *Malus* | 0 | -5 | -10 | -15 | -20 | -25 |

compagnons ne savent pas et ne pensent pas que c'est une illusion, alors ils pourront monter dessus pour traverser un cours d'eau comme si c'était une vraie planche et la planche flottera. C'est le pouvoir de la volonté des gens qui la fait flotter.

*Exemple : l'invocateur Enzo veut changer le cap du navire dont il est le passager. Il a appris que le capitaine utilisait une boussole utilisant la kardia pour se repérer. Il décide d'en invoquer une qui indique une mauvaise direction afin de pouvoir aller où il le désire. Il invoque donc un objet de consistance illusion, existant sur une portée de moins de 10 mètres de lui pour une durée de Fk heures. Le sort se fera avec un malus de -25. Enzo espère que personne ne découvrira son stratagème.*

## Sorts de Meditation

La méditation consiste à se mettre en transe pendant un tour ou plus afin d'améliorer ses compétences ou celles de son entourage. Au moment de rentrer en méditation, le sourcier choisit sa cible, la ou les compétences qui seront augmentées par son pouvoir ou la caractéristique secondaire, le temps pendant lequel la transe va faire effet et enfin la puissance qui est la valeur dont le seuil de ladite compétence sera augmenté. Il est important de noter que la méditation n'a qu'une portée de 10 mètres, et ce quoiqu'il arrive. De plus, pour que les effets d'une méditation durent plusieurs tours, il n'est pas nécessaire que le Sourciers reste en transe pendant tous les tours, un seul suffit pour lancer le sort. Il peut réaliser d'autres actions par la suite. Par contre une personne ne peut bénéficier des effets d'une seule Méditation à la fois.

Le bonus aux compétences correspond à la puissance du sort multipliée par 3. Quand l'effet concerne le bonus de kardia ou le bonus de force, augmentez les caractéristiques en question de la puissance divisée par 3 (ramené à l'entier inférieur). Quand l'initiative est concernée, ajouter simplement la puissance.

La Méditation peut paraître très puissante mais rappelez-vous que maintenir actif un sortilège quel qu'il soit provoque un malus de -10 à tous les jets de compétence du lanceur de sorts. Par conséquent le bonus apporté aux compétences est surtout intéressant pour les alliés et amis du sourcier.

## Sort Mental

Il existe une école de kardia qui cherche à influencer les comportements des autres êtres pensants. On peut ainsi communiquer à distance avec ses amis ou influencer la générosité d'un vendeur de glaives. Il s'agit d'une école très puissante car elle peut permettre de manipuler des personnes à la faible volonté. Il faut tout d'abord trouver la faille dans les remparts que constituent les pensées de la cible. Le

Table de Méditation

| *Cible* | Soi-même | 1 personne | 2 personnes | 3 personnes | 5 personnes |
|---|---|---|---|---|---|
| *Effet* | 1 compétence | 3 compétences | Bonus de Force | Bonus de Kardia | Initiative |
| *Durée* | Instantanée | Fk tours | Fk minutes | Fk heures | - |
| *Puissance* | Bk | 3+Bk | 6+Bk | 9+Bk | 12+Bk |
| *Malus* | 0 | -5 | -10 | -15 | -20 |

sourcier utilise pour cela sa compétence de brèche mentale Les remparts d'une personne sont plus ou moins puissants en fonction de sa volonté. Si le sourcier est en contact physique avec la cible, il n'y a pas besoin de réaliser un jet de brèche mentale. Le sourcier pénètre sans difficulté l'esprit de la cible et commence son jet de Mental.

Une fois le jet de brèche mentale réussi, le sourcier peut rentrer dans les pensées de sa cible et influencer ses gestes avec sa compétence Mental en suivant le tableau ci-dessous. La portée maximale de la kardia mentale est déterminée par le lien, les rapports qu'entretiennent le sourcier et la victime. Plus le sourcier connaît sa cible, plus la portée est grande.
Précision sur les liens entre le sourcier et la victime.
*Etranger :* Personne que l'on voie pour la première fois.
*Connaissance :* Personne dont on connaît le nom.
*Nouvel Ami :* Personne dont on connaît le lieu de travail, les occupations, …
*Bon Ami :* personne dont on connaît les goûts, les envies, les petites habitudes, …
*Ami intime :* fils/fille, amant(e), ami d'enfance, …

Le lien que le sourcier entretient avec la cible donne la portée du sort. Plus le sort est puissant, plus il est difficile de lui résister. De plus, pour lui résister, la cible doit savoir qu'il est sous l'influence d'un sortilège, ce qui n'est pas toujours le cas. Si le sourcier se contente de communiquer ou d'influencer sa cible, celle-ci ne peut pas se rendre compte qu'on use de kardia sur elle. Par contre si le sourcier lui donne des ordres mentaux, des interdictions ou lui inflige des dommages, elle s'en rendra compte automatiquement et peut tenter de lui résister en réussissant

| *Volonté de la cible* | Difficulté de brèche mentale |
|---|---|
| *1-5* | +25 |
| *6-10* | 0 |
| *11-15* | -25 |
| *16-20* | -50 |

un jet de volonté avec un malus égal à la puissance du sort multiplié par 3. Ainsi, plus un ordre est puissant, plus il est difficile d'y résister. Toutefois, le sourcier doit être prudent et ne pas demander à sa cible d'accomplir des actes contre nature car elle aura alors un bonus conséquent (jusqu'a +50) à son jet de volonté pour résister. De même si l'action envisagée va dans le sens des pensées de la cible, la cible aura un malus à son jet.

Le sourcier (aussi appelé dans cette discipline vampire mental) devra faire attention quand il explore l'esprit de sa cible de ne pas détruire sa volonté et ses sentiments en utilisant trop de puissance dans son sort. En effet, il peut arriver que des personnes de faible volonté recevant un ordre ou des dommages de la part d'un vampire mental perdent complètement leur libre arbitre et leur esprit d'initiative. Ils deviennent ce qu'on peut appeler des zombies. Le vampire peut encore les

Table de Mental

| *Nature* | Communication | Influencer/ Lire les pensées | Interdiction/ Fouiller les souvenirs | Ordre | Dommage |
|---|---|---|---|---|---|
| *Lien/portée* | Ami intime/ 1kmètre | Bon Ami/ 100 mètres | Nouvel Ami / 50 mètres | Connaissance/ 10 mètres | Etranger/ Toucher |
| *Durée* | Instantanée | Fk tours | Fk minutes | - | Fk heures |
| *Puissance* | Bk | 3+Bk | 6+Bk | 9+Bk | 12+Bk |
| *Malus* | 0 | -5 | -10 | -15 | -20 |

contrôler mais il doit tout leur dire (exemple pour ouvrir une porte ; attrape la poigné ; tourne-la ; pousse la porte ; rentre). Si le sourcier utilise dans son ordre ou ses dommages une puissance supérieure ou égale à la volonté de la cible, celle-ci perd temporairement un nombre de points de volonté égal à la différence entre la puissance et la volonté de la cible. Cette perte est constante si la volonté devient négative.

Cette école peut permettre au sourcier de s'attaquer directement à l'esprit de la cible mais il s'agit d'un acte difficile. Elle permet aussi de communiquer, plus exactement, elle permet de donner des instructions à une cible mais celle-ci ne pourra pas émettre de réponse à moins de possèder aussi la maîtrise mentale. De plus, notez que pour lancer un sort mental, il n'est pas nécessaire de voir la cible. C'est une des seules écoles où cette condition n'est pas nécessaire ; le lien qui unit les deux personnes suffit pour pratiquer cette école.

Les vampires mentaux sont très mal considérés par leurs collègues sourciers. La pratique de cette école est même interdite dans certaines régions reculées sous peine d'emprisonnement, voire de démembrement.

## Barriere mentale

Les pratiquants ont la possibilité de renforcer leur barrière mentale afin de renvoyer toute attaque mentale plus efficacement. Il suffit de déterminer la durée, la nature et la puissance de la barrière puis d'effectuer un test de Mental (le lien est considéré comme ami intime quand on se protège soi-même). La nature d'une barrière Mentale donne un malus de -10. La personne sera alors protégée contre toute attaque qui est inférieure en puissance à celle des barrières. Par contre les attaques plus puissantes passeront normalement.

## Creation d'un majordome

Les vampires mentaux expérimentés (qui ont au moins 70 en mental et brèche mentale et qui possèdent la technique de création de majordome) peuvent créer ce qu'ils appellent des majordomes. Il s'agit de personne qui ont été tellement influencées par le vampire qu'elles lui obéissent au doigt et à l'œil tout en gardant leurs sentiments et leur esprit d'initiative. Il ne faut pas confondre un zombie avec un majordome. Le premier ne ressent plus rien et ne peut accomplir une action complexe seul alors que le second peut entretenir une maison, faire des courses ou cultiver un jardin sans problème si on lui demande.

Pour transformer un être pensant en majordome, il faut l'influencer régulièrement par la kardia mentale pendant une longue période allant d'une semaine à plusieurs mois en fonction de la volonté de la cible. Le vampire ne doit jamais lancer d'ordre sur la cible ni lui faire des dommages. Le futur majordome doit avoir confiance en son maître. De plus il n'est pas possible de faire un majordome à partir de quelqu'un qui n'apprécie pas le vampire ou qui l'a accueilli froidement. Au bout de la période d'influence continue, avec l'aide d'un cristal puissant ou d'une source de kardia, le vampire doit tenter un jet de volonté avec un malus de -20 contre un jet de volonté pour la cible. En cas d'échec, il ne sera plus possible pour le sourcier d'asservir cette personne avant une durée d'un mois. Mais en cas de réussite, celle-ci devient un « majordome » qui obéit à son maître. Un vampire peut avoir un nombre de majordomes égal à son facteur de kardia. Il peut communiquer avec lui sans le voir sur une portée de 100 km. Un majordome ne peut plus se rebeller sauf si on lui demande d'accomplir un acte qui était en totale contradiction avec sa vie antérieure. De toute façon, à ce stade, la

cible est souvent devenue accro aux vagues de plaisir que provoque artificiellement le vampire chez sa cible.

## Familier

Un familier est un animal ou une créature qui obéit aux ordres du sourcier. Celui-ci peut devenir très puissant grâce à l'aide de la kardia de son maître. Cela dit, développer un familier demande de l'Xp de la part du personnage et par conséquent c'est une kardia qu'il faut réserver aux joueurs et personnages expérimentés.

Pour obtenir un familier, vous devez capturer un animal qui deviendra votre allié. Il est très important de prendre soin de son familier, de ne pas le pousser à accomplir des actes contre-nature car il pourrait se rebeller contre son maître, ne plus lui obéir, le contredire voire attenter à sa vie.

Ici n'est traité que le cas où le familier est un animal. La possibilité de créer son propre familier, une sorte de golem par exemple, sera abordée plus tard dans un supplément. Tout d'abord, le personnage joueur doit trouver cet animal. Si c'est une bête sauvage, il sera peut être contraint de l'enfermer. Puis, quand il se sent prêt, le personnage se met à l'écart avec la bête afin de faire le rituel du familier. Un seuil minimal de 40 dans la compétence familiere est nécessaire pour connaître ce rituel. Cet acte consiste à se mettre à l'écart avec son futur familier et de tenter de rentrer en contact par la pensée. A la fin du rituel, le joueur effectue un test de compétence Familier. Le joueur peut avoir des malus si la bête est de nature très différente de la sienne, si elle lui est agressive ou si elle meure de faim à ce moment là. Bref si l'animal n'est pas bien disposé envers le personnage, celui-ci peut avoir un malus allant de -10 jusqu'à -50 sur son test de familier. Plus le personnage aura passé de temps avec la créature pour la connaître, plus il sera proche d'elle et plus ses malus seront faibles. N'oubliez pas qu'un animal a une volonté propre, il a ses goûts, ses manies, sa nourriture préférée. Si le test de Familier est réussi alors la bête devient le familier du personnage, celle-ci reconnaît le mortel comme son compagnon et lui obéira la plupart du temps, tant qu'elle sera bien traitée et que les ordres ne contredisent pas sa nature. De plus, un lien télépathique s'instaure entre le familier et le personnage ce qui fait qu'ils peuvent se parler directement dans leur tête ce qui est bien plus facile pour communiquer. Si le rituel est réussi, le personnage doit dépenser 50 points d'Xp pour obtenir son familier. Si le jet est un échec, le personnage devra attendre une semaine avant de pouvoir retenter le rituel.

### Evolution du familier

Grâce à la kardia du maître, le familier pourra renforcer ses compétences, en développer des nouvelles mais aussi obtenir des pouvoirs originaux dont une liste non exhaustive est proposée ici. Pour chacun de ces pouvoirs, une dépense en Xp de la part du maître est nécessaire ainsi qu'un jet de compétence Familier pour inculquer le pouvoir à la créature. Dans certain cas, le sourcier aura besoin d'instruments ou d'ingrédients. Tout est précisé dans la description des pouvoirs.

**Pouvoir de familier**

**Force / Agilité/ Endurance/ Perception/ Volonté/ Intelligence/ Charisme extraordinaire**
*Coût :* 100Xp la première fois, 200Xp la deuxième
Provoque une augmentation d'une des caractéristiques du familier de +3 points à chaque fois. Cela influe sur les caractéristiques secondaires.

**Nouvelle compétence**
*Coût :* 40Xp

Permet au familier d'apprendre une nouvelle compétence. Toutefois, il ne peut apprendre que les compétences que son maître connaît déjà. En effet, ce dernier va devoir enseigner à son familier ce nouveau savoir et il est le seul à pouvoir le faire. Une fois la compétence débloquée et fixée à son niveau de base, le joueur peut la développer en dépensant d'autres points d'Xp selon la table ci-dessous.

| Niveau à atteindre dans la compétence | Compris entre1 et 2*AL | Compris entre 2*AL+1 et 3*AL | Compris entre 3*AL+1et 4*AL |
|---|---|---|---|
| Points d'Xp pour augmenter d'un point | 1 | 2 | 3 |

AL : Attribut Lié à la compétence en question.

**Griffes**
*Coût :* 160Xp
Le familier sera pourvu de griffes acérées beaucoup plus longues. Ses dommages au corps à corps sont augmentés de 4 points (tranchant).

**Dents de sabres**
*Coût :* 80Xp
Avec ce pouvoir, le familier sera pourvu de dents de sabre qui lui permettent de délivrer des dommages égaux à 6+Bf. De plus, si le familier réussit un jet d'agilité en opposition avec la cible, il réussira à s'agripper à son ennemi avec ses dents, lui infligeant 3 points de dommages supplémentaires par tour.

**Cornes**
*Coût :* 80Xp
Le familier sera pourvu de cornes lui permettant après une charge d'embrocher un adversaire. Après 1 tour passé à charger, si le familier réussit un jet d'attaque, la cible recevra des dommages égaux à 10+Bf. En plus, la victime peut même se trouver empalée si le familier réussit un test de dextérité en opposition à l'agilité de la cible.

**Queue barbelée**
*Coût :* 80Xp
Avec une queue couverte d'une carapace, le familier peut parer les attaques qu'on lui porte par derrière comme s'il s'agissait d'attaques de face.

**Carapace**
*Coût :* 160Xp
Avec ce pouvoir, la créature sera recouverte d'une carapace épaisse qui lui assure une meilleure protection. Son armure se voit augmentée comme suit : +2C/+2T/+2P/0F/0E

**Ecailles**
*Coût :* 160Xp
Les écailles fournissent une meilleure protection contre les attaques de feu ou d'électricité, l'armure du familier se voit modifiée comme suit : +0C/+0T/+0P/+2F/+2E

**Fourrure**
*Coût :* 80Xp
Grâce à une fourrure plus épaisse et une peau plus dure, le familier peut mieux encaisser les dommages physiques. Son armure s'améliore : +1C/+1T/+1P/0F/0E

**Taille extraordinaire**
*Coût :* 160Xp
La taille de la créature est doublée ou triplée grâce à ce pouvoir. Il est ainsi possible de modifier la taille d'un lion pour qu'un homme puisse le chevaucher. La créature gagne +5 en force, +5 en endurance.

**Vision nocturne**
*Coût :* 80Xp

Si le familier n'en était pas pourvu, ce pouvoir permet de développer les yeux de la créature afin de de voir la nuit.

**Ailes**
*Coût :* 160Xp
Ce pouvoir peut donner de grandes ailes au familier lui permettant de voler dans les cieux tel un griffon. Les ailes peuvent être de peau comme les chauves-souris ou de plumes d'oie tel un ange. C'est au joueur de choisir quand il développe ce pouvoir.

**Nageoires+Branchies**
*Coût :* 160Xp
Grâce à ce pouvoir, le familier sera doté de nageoires et de branchies lui permettant de se mouvoir sous l'eau comme si c'était son milieu naturel.

**Laideur**
*Coût :* 80Xp
La créature est enlaidie magiquement par ce pouvoir. Les personnes qui la voient ont une soudaine envie de partir et les animaux fuient. En combat, les adversaires préféreront éviter un adversaire aussi répugnant, plein de pustules, de morve et puant.

**Poison**
*Coût :* 160Xp
Les blessures que provoquent les coups du familier peuvent empoisonner la cible si celle-ci rate un jet d'endurance. Le personnage doit choisir dans le tableau ci-dessous le type de poison dont sera doté sa créature
En développant ce pouvoir il est possible de diviser la rapidité d'action par deux ou alors d'augmenter la puissance du venin (celle-ci passe à -5).

**Abomination Lovecraftienne**
*Coût :* 240Xp
Il s'agit d'une version améliorée du pouvoir laideur. Cette fois-ci la créature devient si hideuse que cela en devient inimaginable pour la pensé humaine. La seule vision d'une partie de son corps donne des haut-le-cœur et toute personne voyant (ou sentant) la créature doit réussir un jet de sang froid ou alors réussir à chaque tour un jet de volonté. Sinon elle fuira loin de cette abomination qui n'aurait jamais dû voir le jour.

**Nouveau sens**
*Coût :* 80Xp
Ce pouvoir permettra de doter le familier d'un nouveau sens comme un œil de faucon pouvant voir à de grandes distances des détails insignifiants ou encore un sonar comme un chauve-souris.

**Chambre extratemporelle**
*Coût :* 80Xp
Sans doute un des pouvoirs les plus utiles. Le familier pourra être doté de ce que l'on appelle une chambre extratemporelle, sorte de tanière créée par la kardia des familiers dans une autre dimension. Seul le familier y a accès. Quand il veut en sortir, il apparaît à côté de son maître dans le monde physique. De même quand il veut y entrer il doit être à moins d'un mètre de son maître. Entrer ou sortir de la chambre prend un tour de combat.

Les poisons de familier

| *Effet* | *Rapidité d'action/ durée d'action* | *Puissance* | *Note* |
|---|---|---|---|
| 1point de dommage | 30 min/ 3 jours | 0 | Dilué le poison peut amener la rapidité d'action à 6 heures |
| Paralysie légère (-5 à tous les tests) | 2 tour / 30 min | 0 | Comme le venin d'araignée tarentule |
| Endormissement et inhibition à la douleur | 5 min / 2 heures | 0 | |

**Télépathie**
*Coût :* 80Xp
Ce pouvoir ne concerne que les créatures créées par la kardia et non pas les animaux qui deviennent familiers et qui gagnent automatiquement ce pouvoir. Avec celui-ci, le maître et le familier pourront directement discuter par la pensée, et ce quelque soit la distance qui les sépare.

**Partage des sens**
*Coût :* 80Xp
Les sens du maître sont améliorés comme s'il avait ceux de son familier à la place. Un familier faucon permettra à son maître d'avoir une vue très perçante, un familier chien lui permettra d'avoir un odorat surdéveloppé, …

**Don de la parole**
*Coût :* 80Xp
Grâce à ce pouvoir, le familier peut parler une langue que lui apprend son maître. La créature pourra ainsi communiquer en utilisant la langue commune par exemple ou alors en utilisant une langue connue seulement du groupe de personnes avec qui le héros converse habituellement.

**Résistance aux températures extrêmes**
*Coût :* 160Xp
Ce pouvoir permet d'augmenter la résistance au feu et à la glace du familier de +6.

**Souffle de flammes**
*Coût :* 160Xp
Le fond de la gorge du familier devient une fournaise incroyable qui permet à la créature de cracher des flammes. Le cône de flammes qui sort de la gueule à une base de 5 mètres et couvre une portée de 10mètres pour des dommages égaux à 6F+Bk.
Il est possible de prendre deux fois ce pouvoir afin d'en doubler les effets (12F+Bk et 2 fois plus de portée). Il est nécessaire d'avoir de l'élément pur de feu pour que le familier apprenne ce pouvoir.

**Lumière**
*Coût :* 80Xp
La créature dotée de ce pouvoir peut, si elle le souhaite, émettre de la lumière en quantité suffisante pour éclairer un volume équivalent à la grande salle de la guilde des sourciers d'Isin (un hall de gare).

**Colonnes de vie supplémentaire**
*Coût :* 240Xp
Ce pouvoir peut rendre le familier plus résistant en lui permettant d'obtenir une colonne de vie supplémentaire.

# La defense contre la kardia

Quand on est la cible d'un sortilège, il n'existe pas beaucoup de moyens de l'éviter. Impossible pour les combattants de parer le sort ou de le dévier d'une quelconque façon. Cependant il existe deux méthodes à base de kardia pour combattre les sortilèges ennemis : la protection et la dissipation de sort.

**La protection de la kardia**

La compétence protection du champ Kardia représente le réflexe de certains sourciers qui consiste à se protéger instinctivement d'un sortilège. Quand le sourcier est la cible d'un sort ou se trouve dans la zone visée, il a le droit à un jet de protection. Il doit alors utiliser la puissance de la kardia pour contrecarrer la puissance du sortilège. Il tente donc un jet de protection avec les même malus que son adversaire pour lancer son sort. Si le défenseur obtient plus de réussite que l'attaquant (une plus grande marge), le sort est annulé. La protection nécessite d'utiliser la puissance d'un cristal. La compétence de protection ne peut pas servir à détruire des sortilèges déjà actifs.

Dans ce cas, il existe la compétence de dissipation.

Il est possible d'étendre la protection contre la kardia à ses voisins proches sur une zone de 10 mètres de rayon. Chaque personne protégée en plus du sourcier rajoute un malus de -5 au jet de protection. Notez également que, si pendant le même tour le sourcier se doit de se défendre de plus d'une attaque de kardia, sa protection diminuera. Il aura un malus de -25 par attaque supplémentaire.

**Dissipation de sort**

Le principe de dissipation est le même que celui du lancement de sort. Tout d'abord, il faut savoir que la plupart des sortilèges se dissipent d'eux-même au bout d'un temps donné. Mais dans bien des cas, la dissipation d'un sort est synonyme de vie ou de mort. Quand un sourcier veut utiliser sa compétence dissipation, il doit être proche de la zone où a été lancé le sort (moins de 10 mètres) et il doit pouvoir voir la scène. Il peut dissiper un sort dont il est lui-même victime. Ensuite il fait son jet de dissipation avec le même malus que le sourcier a eu pour le lancer. Dissiper un sort ne réclame pas de jet de Flux mais prend tout un tour. Dissiper ses propres sorts ne réclame aucun effort ni aucun jet. En fait pour dissiper ses propres sorts, le sourcier n'a même pas besoin d'avoir la compétence de dissipation, il suffit qu'il le désire.

# Liste de sortileges

Comme le système de kardia de Tylestel requiert de l'imagination, voici quelques exemples pour tous ceux qui manquent d'inspiration. Mais souvenez-vous bien que ce ne sont que des exemples ! A vous de vous servir du système pour créer vos propres sortilèges en fonction des situations auquelles votre PJ est confronté.

## Elementarisme d'Air

**Coup de vent**

Ce pouvoir déchaîne une puissante rafale sur la cible. La rafale est capable de bouger un objet de poids inférieur à puissance*10 kg. Si la cible est un mortel, il peut être déséquilibré par la soudaine bourrasque s'il manque un jet de force avec un malus égal à la puissance du sort.
Portée : moins de 10 mètres
Forme : géométrique
Durée : Fk Tours
Puissance : Bk
**Malus totale : -20**

**Bulle d'air**

Ce sortilège provoque l'apparition d'une bulle d'air concentré autour de la tête de la cible. Ainsi, le bénéficiaire du sortilège peut aller sous l'eau tout en continuant à respirer normalement. La bulle résiste à une pression jusqu'à une profondeur de puissance*10 mètres
Portée : toucher
Forme : géométrique
Durée : Fk heures
Puissance : Bk
**Malus totale : -30**

**Mini-tempête**

Grâce à ce sortilège, le sourcier peut créer une mini-tempête dans une zone qui diminuera l'efficacité de tous les projectiles. Toute personne qui lance un projectile sur une cible située dans la zone du sortilège voit sa compétence de tir ou de lancer diminuer de la puissance du sort.
Portée : Toucher
Forme : Zone
Durée : Fk tours
Puissance : Bk
**Malus totale : -25**

**Décharge**
Envoie une décharge électrique sur la cible. La puissance du sort donne les dégâts reçus par la victime. La décharge prend la forme d'un trait de foudre.
Portée : moins de 50 mètres
Forme : Géométrique
Durée : Instantanée
Puissance : 9+Bk
**Malus totale : -30**

**Hyper saut**
Avec ce sortilège, la cible va pouvoir effectuer un saut très long ou très haut grâce à un soudain vent très violent. Conjugué à un jet réussi d'Athlétisme, la cible est projetée d'un nombre de mètres égal à la puissance du sort pour un saut en longueur. Pour un saut en hauteur, la cible est projetée d'un nombre de mètres égal à la puissance divisée par deux. Si la cible du sortilège rate son jet d'athlétisme, il n'arrive pas à se réceptionner correctement à l'arriver du saut et tombe. Ce peut être tragique dans le cas d'un saut en hauteur.
Portée : Toucher
Forme : Patatoïde
Durée : Instantanée
Puissance : 15+Bk
**Malus total : -25**
Note : attention la forme patatoïde du sort fait qu'il n'est pas parfaitement localisé sur la cible et qu'il risque d'affecter aussi les voisins du bénéficiaire.

Et ce ne sont que des exemples. On peut aussi créer d'autres sorts d'air comme un sort pour pousser un bateau à voile ou encore un sort pour lever toute la poussière d'une pièce et diminuer la visibilité des ennemis. Il y a plein de possibilités.

## Elementarisme de l'eau

**Créer de l'eau**
Ce sortilège permet de créer un peu d'eau afin de pouvoir s'hydrater. Le sortilège crée une quantité de litres d'eau égale à la puissance du sort.
Portée : Toucher
Forme : Patatoïde
Durée : Instantanée
Puissance : Bk
**Malus totale : 0**

**Résistance au froid**
Grâce à ce sortilège, la cible va pouvoir résister aux effets du froid le plus violent. La résistance au froid de la cible augmente de la puissance du sort. La protection prend la forme d'un cercle bleuté autour de la cible.
Portée : 10 mètres
Forme : Géométrique
Durée : Fk minutes
Puissance : 3+Bk
**Malus totale : -30**

**Nage innée**
Permet au bénéficiaire du sortilège de nager à une vitesse extraordinaire. Par contre ce sortilège ne permet pas de respirer sous l'eau. La vitesse de la cible est augmentée de la puissance du sort en mètres par tour.
Portée : Toucher
Forme : Géométrique
Durée : Fk minutes
Puissance : 6+Bk
**Malus totale : -30**

**Epieu de glace**
Lance un épieu de glace sur la cible. Les dommages sont de type froid et sont égaux à la puissance du sort.
Portée : 10 mètres
Forme : Géométrique
Durée : Instantanée
Puissance : 9+Bk
**Malus total : -25**

**Surface glissante**
Ce sortilège transforme une surface anodine en une vraie patinoire ; Toutes les personnes qui passent sur la zone en

question doivent réussir un jet de dextérité avec un malus égal à la puissance. Si le test échoue, la victime tombe et devra retenter le même jet le tour suivant pour se relever jusqu'à ce que le sort soit dissipé ou que la cible sorte de la zone.
Portée : 50 mètres
Forme : Zone
Durée : Fk tours
Puissance : 3+Bk
**Malus total : -40**

**Lâche ca !**
Grâce à ce sortilège, le sourcier peut rendre un objet très glissant. Ainsi toute personne qui tente d'agripper l'objet en question devra réussir un jet de dextérité avec un malus égal à la puissance sinon il l'échappera.
Portée : 100 mètres
Forme : Géométrique
Durée : Fk tours
Puissance : Bk
**Malus total : -30**

## Elementarisme du Feu

**Feu de camp**
Ce sortilège permet d'allumer du bois pour créer un petit feu de camp. La puissance donne l'intensité des dégâts reçus par ceux qui tomberaient dans le feu.
Portée : Toucher
Forme : Géométrique
Durée : Fk tours
Puissance : Bk
**Malus totale : -15**

**Un peu de lumière**
Illumine toute une zone avec des petites flammes dansantes. La luminosité est donnée par la puissance du sort. Une puissance de 2 équivaut à la lumière d'une torche alors que 6 correspond à la lumière d'un feu de cheminée. 10 correspond au foyer d'une forge.
Portée : 10 mètres
Forme : Zone
Durée : Fk minutes
Puissance : Bk
**Malus totale : -35**

**Mur de feu**
Crée un mur de feu qui inflige des dégâts égaux à la puissance à toute personne qui essaie de le traverser.
Portée : 10 mètres
Forme : Zone
Durée : Fk tours
Puissance : 9+Bk
**Malus total : -45**

**Boule de feu**
Envoie une boule de feu sur la cible. Les dommages de type feu reçus sont égaux à la puissance du sort.
Portée : 50 mètres
Forme : Géométrique
Durée : Instantanée
Puissance : 9+Bk
**Malus total : -30**

**Eteindre un incendie**
Permet de diminuer progressivement l'intensité d'un feu naturel jusqu'à l'éteindre complètement. A chaque tour, l'intensité du feu est diminuée de la puissance du sort.
Portée : 10 mètres
Forme : Zone
Durée : Fk tours
Puissance : 3+Bk
**Malus total : -35**

**Visage de divinité**
Fait apparaître dans des flammes le visage d'une divinité. Ce sort peut être utile pour faire croire à des fanatiques à l'apparition et l'intervention de leur divinité. Par contre le Dieu en question risque d'être courroucé. La puissance détermine la crédibilité et la beauté de « l'intervention divine ». Tous ceux qui doutent de la vérité de cette apparition doivent faire un test de

sang-froid avec un malus égal à la puissance.
Portée : 10 mètres
Forme : Unique
Durée : Fk minutes
Puissance : Bk
**Malus total : -40**

**Immolation**
Immole la cible dans une colonne de feu qui va durer 3 minutes, infligeant à chaque tour des dégâts égaux à la puissance du sort. En général, si le sort n'est pas dissipé, il ne reste rien de la cible après ce laps de temps.
Portée : moins de 100 mètres
Forme : Géométrique
Durée : Fk minutes
Puissance : 9+Bk
**Malus total : -50**

**Résistance au feu**
Grâce à ce sortilège, la cible va pouvoir résister aux effets du feu le plus violent. La résistance au feu de la cible augmente de la puissance du sort. La protection prend la forme d'un cercle rouge autour de la cible.
Portée : 10 mètres
Forme : Géométrique
Durée : Fk minutes
Puissance : 3+Bk
**Malus total : -30**

## Elementarisme de la Terre

**Création de clef**
Après avoir vu un exemplaire d'une clef, le sourcier peut avec ce sort recréer la clef en question, mais elle sera en pierre. Pour ce sort une grosse puissance n'est pas forcément nécessaire, la puissance donnant la solidité de la clef.
Portée : Toucher
Forme : Unique
Durée : Fk tours
Puissance : Bk
**Malus total : -30**

**Les escaliers dans la falaise**
Ce sortilège permet de créer des escaliers dans la roche d'une falaise permettant ainsi de l'escalader plus facilement ! La puissance du sort permet de monter des pentes plus ou moins facilement. Considérez un bonus au test d'athlétisme pour la montée égal à la puissance du sort. La montée se fait aussi beaucoup plus vite que s'il fallait escalader.
Portée : 100 mètres
Forme : Zone
Durée : Fk heures
Puissance : 3+Bk
**Malus total : -60**

**Sables mouvants**
Fait apparaître des sables mouvants dans une zone précise. Pour en sortir, les victimes doivent réussir un jet de force avec un malus égal à la puissance du sort. Sinon les victimes s'enfoncent au rythme de la puissance*2 en centimètre pour chaque tour.
Portée : 10 mètres
Forme : Zone
Durée : Fk minutes
Puissance : 3+Bk
**Malus total : -40**

**Prison**
Ce sortilège crée une prison de terre autour de la cible. Pour la briser, la victime doit réussir un jet de Force avec un malus égal à la puissance. Si le prisonnier tente de gratter petit à petit la prison de terre, celle-ci se reconstruit entièrement le tour d'après tant que le sort est maintenu.
Portée : Moins de 10 mètres
Forme : Zone
Durée : Fk minutes
Puissance : 6+Bk
**Malus total : -45**

**Lance de Basalte**
Provoque l'apparition d'une lance de basalte qui se projette vers la cible, infligeant des dommages de type perforant égaux à la puissance du sort.
Portée : Moins de 10 mètres
Forme : Géométrique
Durée : Instantanée
Puissance : 15+ Bk
**Malus total : -35**

**Fosse**
Ce sortilège crée un trou sur la zone ciblée d'une profondeur égale à la puissance du sort divisée par deux.
Portée : 10 mètres
Forme : Zone
Durée : Fk tours
Puissance : 6+Bk
**Malus total : -40**

## Sorts d'invocation

**Déguisement**
Grâce à ce sortilège le personnage peut se créer des vêtements illusoires qui correspondent à ceux qu'il a déjà vu.
Portée : Toucher
Objet de l'invocation : Objet moins de 10kg
Consistance : Illusion
Durée : Fk heures
**Malus total : -25**

**Chien de garde**
Le sourcier peut par ce sortilège invoquer un chien de grade. Ce peut être par exemple le chien de son enfance qui gardait la maison. L'animal aura alors le même comportement que le chien de l'époque si ce n'est que celui-ci est illusoire et disparaitra dès que la durée du sortilège sera écoulée.
Portée : 10 mètres
Objet de l'invocation : Vivant moins de 100 kg (c'est un gros chien)
Consistance : Illusion
Durée : Fk minutes
**Malus total : -35**

**Double**
Ce sortilège permet de créer un double du sourcier qui lui obéira au doigt et à l'œil si il réussit à dominer son invocation. Ce double illusoire peut servir à faire diversion. Cela dit, garder à l'esprit qu'une illusion ne peut pas tuer une personne. La mort, c'est réel.
Portée : 50 mètres
Objet de l'invocation : Vivant moins de 100 kg
Consistance : Illusion
Durée : Fk minutes
**Malus total : -45**

**Un passage secret**
Avec ce sortilège, le sourcier peut faire apparaitre une porte dans un mur, là où il n'y avait que de la pierre. Ainsi, si toutes les personnes qui passent la porte croient qu'elle est réelle, il leur sera possible de traverser le mur.
Portée : 10 mètres
Objet de l'invocation : objet moins de 100 kg
Consistance : Illusion
Durée : Fk tours
**Malus total : -25**

La kardia d'invocation permet vraiment aux joueurs de faire parler leur imagination. On peut par exemple créer un faux éboulement sur quelqu'un, créer un lingot d'or ou encore invoquer une personne qui appelle à la garde pour effrayer des malandrins. Il y a vraiment beaucoup de possibilités.

Les kardias de Méditation et de Mentales sont bien plus classiques dans leur fonctionnement et n'exigent pas beaucoup d'imagination de la part des joueurs. C'est pour cela que je ne présente pas de sort pour ces deux écoles.

# EXPERIENCE ET EVOLUTION

*Au fil des aventures, votre personnage va gagner des points d'expérience qui permettront d'augmenter ses compétences, ses attributs, ses points de vie, son familier et d'apprendre des techniques spéciales. Il n'y a pas de niveau ni de classe dans Tylestel, les joueurs sont libres de dépenser leurs points d'expérience comme ils le souhaitent.*

# Augmentation des compétences et des attributs

**Amélioration de compétences**

Pour augmenter le rang d'une compétence d'un point, il faut dépenser un certain nombre de points d'expériences (XP). Ce nombre dépend du niveau actuel de la compétence. Le niveau maximale dans une compétence est égal à l'attribut lié multiplier par 10. Ainsi, si un personnage a 8 en dextérité, il ne pourra pas avoir plus de 80 dans la compétence Dague, à moins d'augmenter son attribut. Une personne qui a 15 en dextérité pourra allez jusqu'à 150 dans la même compétence.

| Niveau à atteindre dans la compétence | 1-20 | 21-40 | 41-60 | 61-80 | 81-100 |
|---|---|---|---|---|---|
| Points d'Xp nécessaire pour augmenter d'un point | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Ainsi, plus l'attribut à la compétence est élevé et plus il pourra atteindre des sommets dans ses compétences liées.
Par exemple, pour augmenter la compétence Hache de 44 à 45 avec une dextérité de 11, il faut 3 points d'Xp. Pour l'augmenter de 44 à 50 il faut 18 points d'Xp.

Quand un personnage arrive à 10 fois l'attribut lié dans une compétence, il a atteint le maximum naturel, c'est un maître dans cette discipline. Il peut toutefois dépasser sa valeur actuelle en augmentant encore son attribut. Une façon aisée d'augmenter son attribut est de devenir expert dans une compétence et de développer la technique correspondante (voir les techniques expliquées plus bas).

**Amélioration d'attributs**

Il est possible d'augmenter ses attributs sans forcément devenir un Expert. Il suffit pour cela de payer le prix adéquat en points d'Xp. Le prix pour augmenter d'un point son attribut est de 10 fois la valeur à atteindre. Quelqu'un qui a 9 en force et qui veut passer à 10 devra payer 100 points d'Xp.

**Apprentissage de nouvelles compétences**

Pour pouvoir apprendre et développer une nouvelle compétence que le personnage n'avait pas à la création, il doit trouver un maître. Ce maître lui apprendra, moyennant finance, les bases de cette nouvelle compétence. Le maître doit avoir un niveau d'au moins 50 dans la compétence en question. Une fois la compétence apprise, le personnage peut la faire évoluer simplement comme les autres compétences qu'il possédait déjà. Le temps d'apprentissage dépend de la catégorie de compétence envisagée.

| Type de compétence | Temps d'apprentissage | Coût en monnaie |
|---|---|---|
| Corps | 1 mois | De 100 à 500 |
| Maraude | 3 semaines | De 300 à 1000 |
| Savoir | 3 semaines | De 300 à 1000 |
| Société | 6 semaines | De 500 à 1000 |
| Connaissance | 2 mois | De 500 à 1500 |
| Kardia | 1 mois | De 700 à 2000 |

Suivre un apprentissage implique que le personnage soit en compagnie de son maître chaque jour et qu'il s'y adonne pendant au moins 3 heures par jour. Le coût de l'apprentissage dépend des rapports qu'entretient le personnage avec son instructeur. Un héros qui a "la classe" comme talent divin paiera toujours le minimum. La nouvelle compétence sera au

départ à un niveau de base de deux fois l'attribut lié.

## Les points de vie

Il est possible d'augmenter son nombre maximal de points de vie et ce plusieurs fois. En fait le joueur va augmenter le nombre de colonne de vie. Pour cela il peut augmenter son endurance (reportez vous au tableau dans la création de personnage). Et il n'y a pas d'autres moyens, ou alors juste temporaire (méditation à haut niveau). Les combats sont mortels dans Tylestel, faites toujours attention à votre santé.

## Les techniques

*« Très bien Mortac, tu sais attaquer avec brio et esquiver plusieurs attaques portées par des adversaires différents. Mais tu ne seras rien de plus qu'un bon combattant tant que tu n'auras pas appris certaines techniques. »*
*Brimade habituelle du lanista de l'école de gladiateurs du croissant.*

Il existe dans Tylestel un certain nombre de techniques secrètes qui assurent leur supériorité à ceux qui les possèdent. Pour apprendre une technique, le personnage doit remplir certains pré-requis et trouver un maître. L'apprentissage dure entre 1 semaine à 1 mois. Pour les techniques de combat, le personnage doit d'abord trouver un maître apte à lui apprendre cette technique. On peut en trouver dans des écoles de gladiateurs ou parmi les officiers de l'armée ou de la marine. Pour la Kardia, le plus simple est de s'adresser à la guilde même si les tarifs peuvent être exorbitants. Il sera quelquefois difficile de convaincre le maître de divulguer son savoir. En effet certaines personnes sont très jalouses de leurs connaissances et rechignent à les communiquer.

Les techniques sont réparties selon trois niveaux. Les plus simples sont de niveau 1 et les plus compliquées de niveau 3. Pour pouvoir développer une technique de niveau 2 il faut avoir deux techniques de niveau 1. Pour une technique de niveau 3 il faut avoir développé une technique de niveau 2. De plus, pour certaines techniques il existe des pré-requis spécifiques.

### Technique Generale

**Expert**
La technique Experts peut être développée indépendamment pour chaque compétence. La technique « Expert » octroie un point de réputation au personnage ainsi qu'une augmentation d'un point dans la caractéristique liée à la compétence.
**Coût :** 50 Xp, nécessite la compétence au niveau 80

### Techniques de combat au corps à corps

## Technique de niveau 1

**Attaque à deux armes améliorées** :
Permet de se battre avec une arme de même taille dans chaque main.
**Coût :** 50 Xp

**Ambidextrie**
En développant cette technique, le personnage peut développer une compétence pour attaquer de la main gauche (voir le chapitre sur le système de jeu, combat au corps à corps)
**Coût :** 100 Xp

**Attaque en force 1 et 2 :**
Avec les armes à deux mains, le personnage voit ses dommages augmentés de 1 point. Cette technique peut être développée deux fois.
**Coût :** 50 Xp

**Pointe à l'épée** :
Permet de faire avec une épée (ou espadon ou glaive, ..) une attaque soit perforante soit tranchante au choix du personnage.
**Coût :** 60 Xp, nécessite Epée à 60

**Fléau destructeur** :
Permet avec un fléau de faire des attaques redoutables. Pour les encaisser, l'armure totale de la cible compte mais elle est divisée par deux (arrondi à l'entier inférieur).
**Coût :** 70 Xp, nécessite Fléau à 50

**Bouclier impénétrable :**
Avec un bouclier, quand le personnage réussit une parade, l'arme de l'adversaire est elle aussi endommagée si les dégâts portés dépassent le seuil de solidité de l'arme.
**Coût :** 100 Xp, nécessite Bouclier à 50

**Rapide et précis 1 et 2 :**
Si le perso a l'initiative sur son adversaire dans un combat au corps à corps, il peut baisser de 5 le malus pour effectuer une attaque visée. Cette technique peut s'apprendre une deuxième fois et donne un autre bonus de +5 pour effecteur une attaque visée quand on a l'initiative. Le coût la deuxième fois est le même que la première.
**Coût :** 100 Xp

**Contre-attaque améliorée**
Cette technique permet de baisser la marge pour effectuer une contre-attaque. Le bretteur n'a besoin que d'une marge de 20 sur sa défense pour réaliser une contre-attaque.
**Coût :** 100 Xp, compétence d'attaque à 70

**Grand combattant**
Les grands combattants savent utiliser en même temps les trois lignes du tableau de combat. Le personnage peut donc modifier son initiative, ses dommages et sa défense sur le même tour.
**Coût :** 100 Xp, compétence d'attaque à 70

## Technique de niveau 2

**Arme légère :**
Pour un type d'arme (les fléaux par exemple) le personnage ne recevra aucun malus à l'initiative. Dans l'exemple, quand le personnage prendra un fléau, il n'aura aucun malus à l'initiative dû à l'arme, par contre il en aura s'il prend un glaive.
**Coût :** 150 Xp

**Combat de masse :**
Le personnage sait se battre contre deux adversaires en même temps, il peut faire une deuxième esquive ou une deuxième parade sans le malus de -25 habituelle.
**Coût :** 200 Xp

**Maître du critique :**
Le perso voit ses chances de faire des coups critiques avec une arme de corps à corps spécifique (les glaives par exemple) augmenter de 5 (donc coups critiques pour un jet de dés entre 0 et 9).
**Coût :** 200 Xp, nécessite la technique Expert dans la compétence.

**Frappe comme l'éclair 1 :**
Le personnage n'a besoin que d'une marge de 15 points sur l'initiative de son adversaire pour frapper deux fois dans le même tour.
**Coût :** 200 Xp

**Contre-attaque divine**
En utilisant la force de l'adversaire dans la contre-attaque, celle-ci infligera plus de dommages. Les dommages de la contre-attaque sont donc augmentés du bonus de force de l'attaquant.
**Coût :** 200 Xp, nécessite « Contre-attaque améliorée ».

**Affinité avec une arme :**
Pour une arme au choix, les bonus qu'elle procure aux compétences sont majorés de +5.
**Coût :** 100 Xp

**Masse fracassante :**
Les coups de masse portés par le personnage détruisent progressivement l'armure touchée. La résistance au dommage contondante diminue de 1 point par frappe.
**Coût :** 150 Xp, nécessite Masse à 70

**Attaque à la masse :**
Quand votre adversaire pare un coup que vous avez porté à la masse, il doit réussir un jet de force en opposition sinon il échappe l'arme qu'il a utilisée pour parer (ne fonctionne pas si la cible pare avec un bouclier).
**Coût :** 200 Xp, nécessite Masse à 70

**Résistant à la douleur :**
Le personnage est bien plus résistant à la douleur. Quand il est blessé et qu'il doit normalement avoir un malus de -10 à tous ses jets, il n'a en fait aucun malus. Par contre s'il continue d'être blessé, les prochains malus aux blessures seront diminués de 10 (au lieu de -10, il aura 0, au lieu de -20 il aura -10, …). Il est possible de développer cette technique une deuxième fois. Le personnage aura alors ses malus de blessure diminués de 20.
**Coût :** 200 Xp.

**Clairvoyance :**
Cette technique vous permet de connaître la tactique employée par votre adversaire pendant ce tour de combat. Vous pouvez ainsi adapter votre défense en conséquence.
**Coût :** 200 Xp

# Technique de niveau 3

**Frappe comme l'éclair 2 :**
Le personnage n'a besoin que d'une marge de 10 points sur l'initiative de son adversaire pour frapper deux fois dans le même tour.
**Coût :** 300 Xp, nécessite « Frappe comme l'éclair 1 ».

**Maître d'arme**
Cette technique permet au personnage de devenir maître d'arme. Seuls les combattants les plus expérimentés peuvent prétendre à ce titre. Les maîtres sont rares mais respectés à travers le monde entier.
En terme de jeu, un personnage quand il devient maître d'arme, peut utiliser la colonne suivante au tableau de combat de combat au corps à corps pour une compétence martiale donnée (par exemple les haches).

| | |
|---|---|
| Initiative | -6 |
| Dommage | -2 |
| Défense | -15 |
| Attaque | +15 |

**Coût :** 300 Xp et nécessite Expert dans la compétence de combat concernée.

**Maître gladiateur**
De même que les maîtres d'arme, les maîtres gladiateurs rassemblent l'élite des combattants de Tylestel. Ce sont des personnes qui se sont épanouies dans l'arène après de multiple combats.
Un personnage choisit lors de son apprentissage pour quel type d'arme il veut devenir maître gladiateur. Par la suite il pourra rajouter la colonne ci-dessous dans le tableau de combat au corps à corps.

| | |
|---|---|
| Initiative | +18 |
| Dommage | +4 |
| Défense | +50 |
| Attaque | -50 |

**Coût :** 300 Xp et nécessite Expert dans la compétence de combat concernée.

**Jolt :**
La contre-attaque ultime. Le personnage joue le tout pour le tout dans cette contre-attaque. Pour effectuer cette technique, il doit sacrifier son attaque du tour. Il reçoit un bonus de +5 à l'initiative et s'il peut réaliser sa contre-attaque, celle-ci voit ses dommages doublés.
**Coût :** 300 Xp

**Botte secrète :**
Vous avez appris une botte secrète pour désarmer vos adversaires. Quand vous voulez désarmer quelqu'un, le malus à l'attaque est de -10 seulement. De plus le jet de force en opposition se fera avec un malus de -10 pour la victime.
**Coût :** 250 Xp

## Technique de combat à distance

# Technique de niveau 1

**Visée Améliorée :**
Le perso a un bonus de +20 à sa compétence de tir quand il vise pendant 1 tour au lieu de +10.
**Coût :** 100 Xp, nécessite Arc à 50

**Lancer Fort :**
Tous les lancers faits par le personnage reçoivent un bonus de +1 au dommage.
**Coût :** 100 Xp, nécessite Lancer à 50

**Science du mouvement :**
Le personnage maîtrise à la perfection les mouvements pour tirer et recharger avec son arme. Ainsi, cela lui permet de diminuer le modificateur de cadence d'une arme définie de 10 points (pour la francisque par exemple on passera d'un modificateur de 30 à 20).
**Coût :** 100 Xp

# Technique de niveau 2

**Cadence surhumaine :**
La cadence de tir du personnage est augmentée de +0.5/tour pour une catégorie d'arme (arc ou arbalète ou hache de lancer ou poignard, …).
**Coût :** 200 Xp.

**Ricochet**
Permet avec une arme de lancer de faire ricocher le projectile sur les murs et autres balustrades avant d'atteindre sa cible. Celle-ci sera donc attaquée sous un angle différent de l'angle habituel et sera donc moins protégée. On considère que la cible camouflée protège 20% de moins de son corps (voir les modificateurs dans la table de combat à distance).
**Coût :** 200 Xp

## Technique de sourcier

# Technique de niveau 1

**Nature Titanesque :**
Le sourcier s'est peu à peu habitué à utiliser la kardia des titans pour lancer des sorts. Quand il échoue son test de flux après avoir lancer un sort, les dommages du flux sont diminués d'un point. Il est possible de prendre cette technique 2 fois en payant deux fois le prix.
**Coût :** 100 Xp

**Méthode de purification des cristaux :**
Le sourcier a appris à purifier les cristaux qu'il utilise afin que ceux-ci se déchargent moins rapidement. A partir de maintenant un cristal utilisé par le sourcier n'explosera que sur l'obtention d'un 9 (et non plus sur un 8 ou 9).
**Coût :** 100Xp

**Multiflux :**
Cette technique permet au sourcier d'utiliser l'énergie venant de 2 cristaux en même temps pour le lancement d'un sort. Le sourcier peut ainsi cumuler le malus maximum que les cristaux peuvent supporter pour déterminer le malus maximum de son sort (un petit cristal + un cristal moyen permet de lancer des sorts jusqu'à -60 de puissance). Un sort trop puissant prend automatiquement l'énergie du sourcier pour être lancé.
**Coût :** 100Xp

**Sortilège préféré :**
Le sourcier a développé un sortilège préféré. Pour une école de kardia donnée, il définit un sort très précis (forme, portée, effet donné). Ce sort deviendra le sortilège préféré du sourcier. Ainsi, pour le lancer, le malus est baissé de 10 points et le malus au jet de flux baissé de 5 en conséquence.
**Coût :** 100Xp

**Camouflage de sort :**
Les lanceurs de sorts peuvent être très facilement détectés par leurs confrères qui maîtrisent le flux. Cette technique rend plus difficile la détection de sort, en effet toute personne qui veut détecter les sorts lancés par le personnage subira un malus supplémentaire de -20 à leur test de flux. Même si le test est réussi, la personne saura qu'un sort aura été lancé et seulement la position approximative du lanceur de sort.
**Coût :** 100Xp

**Communication :**
Le sourcier qui utilise la Kardia pour l'école mentale, dans le but de réaliser une communication, est fortement limité par la distance. Grâce à cette technique, quand on tente de réaliser une communication, la portée de celle-ci est multipliée par 10.
**Coût :** 100Xp

**Concentration améliorée :**
Le sourcier bénéficie d'un bonus de +5 supplémentaire quand il se concentre avant le lancement d'un sort. Un sourcier peut prendre cette technique deux fois.
**Coût :** 100Xp

## Technique de niveau 2

**Majordome :**
Cette technique permet aux vampires mentaux expérimentés de créer leur propre majordome, sorte d'esclave qui obéit à la moindre pensée de son maître. Reportez vous au système de jeu, le passage sur l'école mentale, pour connaître les détails de la création d'un majordome.
**Coût :** 200Xp et au moins 80 dans la compétence Mentale

**Maintien de sort facilité :**
Normalement quand un sourcier lance un sort qui dure plus d'un tour, celui-ci doit le maintenir. La concentration, obligatoire au maintien d'un sort, diminue tous ces tests de -10 par sortilège actif. Cette technique permet de diminuer ce malus qui passe -10 à -5.
**Coût :** 200Xp

**Maître de l'eau :**
En devenant le maître de l'élémentariste d'eau, le sourcier acquiert un plus haut niveau de compréhension de cet élément. Ainsi, tous les malus concernant la forme de ses sortilèges d'eau sont diminués de 5 points.
**Coût :** 200Xp et au moins 80 dans la compétence Elémentarisme d'eau

**Maître de la terre :**
Le maître de la Terre comprend toutes les affinités du plus stable des éléments. Par

conséquent, le sourcier est capable de maintenir plus longtemps tous ces sorts de Terre. Chaque sortilège de Terre voit le facteur de kardia augmenté d'un point faisant durer plus longtemps les sortilèges.
**Coût :** 200Xp et au moins 80 dans la compétence Elémentarisme de Terre

**Maître de l'air :**
L'air, l'élément le plus volatile et le plus imprévisible est difficile à cerner. Tous les maîtres de l'air arrivent à atteindre de plus grandes zones d'effet avec leurs sortilèges. Toutes les portées des sorts d'air sont doublées.
**Coût :** 200Xp et au moins 80 dans la compétence Elémentarisme d'air

**Maître de feu :**
Brûle !!!
La puissance des sorts de feu lancés par un maître est augmentée de 2 points.
**Coût :** 200Xp et au moins 80 dans la compétence Elémentarisme de feu

## Technique de niveau 3

**Grand Maître :**
Les sourciers les plus puissants deviennent Grand Maître. On peut être Grand Maître de plusieurs disciplines en même temps en développant plusieurs fois cette technique. Si la discipline choisie est une discipline élémentaire ( terre, feu, eau et air), alors cette technique permet au sourcier de rajouter les colonnes suivantes à son tableau pour lancer les sorts :

| *Portée* | 5 km | 10 km |
|---|---|---|
| *Forme* | Unique de zone | - |
| *Durée* | - | Fk jours |
| *Puissance* | 18 +Bk | 21 +Bk |
| *Malus* | -30 | -35 |

La forme « Unique de zone » permet au sourcier de lancer des sorts de forme totalement originale sur une zone qui ne dépasse pas une sphère dont le diamètre est égal au facteur de kardia du lanceur.

Si la discipline choisie est la méditation :

| *Cibles* | 10 personnes |
|---|---|
| *Compétence* | Colonne de vie |
| *Durée* | Fk jours |
| *Puissance* | 15 +Bk |
| *Malus* | -25 |

Si la discipline choisie est l'invocation :

| *Portée* | 100 mètres | - |
|---|---|---|
| *Objet de l'invocation* | Bâtiment | Vivant 10 tonnes |
| *Consistance* | - | Imaginaire |
| *Durée* | Fk jours | - |
| *Malus* | -30 | -35 |

L'objet de l'invocation « Imaginaire » fait référence à des invocations qui sortent tout droit de l'imaginaire du lanceur de sort. Il n'est donc plus obligatoire pour l'invocateur d'avoir déjà vu ce qu'il désire invoquer mais il doit toutefois être capable de l'imaginer. En tant que Grand Maître, il peut donc invoquer ce qu'il a vu en rêve.

**Coût :** 300Xp et 90 dans la compétence de lancer de sorts associée

***Armfé et le siège de Prey Fear***

*L'histoire d'Armfé, la Nymphe, héroïne d'Av, est une de histoires de héros la plus choquantes que je connaisse. Les mortels aiment conter cette histoire comme pour se rappeler quelle peut être la colère de la nature. La ville de Prey Fear avait été bâtie par le royaume d'Astur depuis 20 ans seulement. Ses habitants étaient des émigrés du royaume qui avaient reçu la promesse de recevoir des terres dans cette région s'ils aidaient à la gloire du royaume. Hélas le pays n'était pas aussi fertile qu'ils espéraient. La terre ne pouvait nourrir tous ces nouveaux arrivants. Les colons abattirent la forêt et envahirent les marais dans le but de se nourrir. Av s'en trouva irritée. Elle exigea des habitants qu'ils réalisent des rituels avant d'entrer sur ce qu'elle considérait comme ses terres. La déesse fut ignorée par les habitants menacés par la famine.*

*A cette époque, Armfé est en passe de devenir la nouvelle meneuse de la tribu des Lanciers d'Herok. Ses talents naturels la rendent extrêmement convaincante et elle arrive aisément à s'imposer comme seul et unique chef devant son frère. Celui-ci, couvert de honte, partira chercher une autre tribu prête à l'accepter. Pour Av, il est clair que cette nymphe au caractère exceptionnel lui apportera la vengeance sur Prey Fear. La déesse apparut à la mortelle alors qu'elle était dans sa tente. L'illumination changea son comportement. Elle décida qu'il était temps pour les tribus de Tsara Mosalaly de s'unir et d'envahir à leur tour les terres du royaume d'Astur qui les persécutait. Ce discours, nouveau dans la bouche de la nymphe, rendit les Lanciers sceptiques sur leur nouveau chef. Mais c'est avec acharnement qu'Armfé chercha de nouveaux alliés dans cette lutte. Son bagout naturel lui permit de transporter des foules entières. Même le pirate Mosalien Alara se laissa convaincre après deux semaines de pourparlers avec la Nymph ;, il reste à ce jour un de ses plus fidèles serviteurs.*

*Mais une personne refusait en bloc les arguments de la nymphe : son frère. Celui-ci était parvenu à intégrer la tribu du Poing écarlate. Il devint leur chef après un combat singulier contre l'ancien leader. Partout où Armfé allait, son frère la suivait, tentant de défaire ce qu'elle construisait. Quand la nymphe apprit que celui-ci était un héros créé par Irs pour protéger les colons, elle n'hésita plus sur l'attitude à adopter. Elle invita son frère dans son camp pour des pourparlers. A la fin du repas, à l'insu de toute l'assemblée, des alliés d'Armfé comme de ceux de son frère, l'héroïne empoisonna son ennemi. Les tribus rassemblées, Armfé prit la mer pour Prey Fear, laissant le cadavre de son frère pourrir dans la prairie de leur enfance.*

*Les colons avaient été prévenus de longue date de l'invasion des mosaliens. Ils avaient envoyé des messagers vers Prey Abhainn et attendaient des renforts. Quand les troupes de la Nymphe prirent place sur leurs terres, les habitants s'enfermèrent dans la ville fortifiée de remparts de bois. Armfé voulait une victoire éclatante sur ses adversaires. Plus que tout, elle voulait la mort des ses ennemes qui la narguaient derrière leur rempart. « Ils ont choisi, alors ici sera l'emplacement de leur tombeau ! ». C'est avec une cruauté toute particulière qu'elle mit en place le siège, plaçant plusieurs rangées de pieux et de fosses piégées tout autour de la ville alors que ses troupes pillaient la terre. Les assiégés attendaient. Au bout de 5 mois ils n'avaient aucune nouvelle des renforts espérés. En espérant pouvoir tenir plus longtemps, les hommes décidèrent de faire sortir toutes les bouches inutiles de leur enceinte protégée. Les femmes, les enfants et les vieillards furent donc poussés à l'extérieur des remparts. Nombre d'entre eux périrent dans les pièges posés par les mosaliens. Et quand enfin ils arrivèrent jusqu'aux troupes de Armfé, celles-ci refusèrent de les aider. En niant toutes les lois de l'hospitalité et de la bienséance, elle ordonna que les réfugiés soient repoussés vers leur ville.*

*Les pauvres âmes errèrent pendant des mois entres les remparts de leurs frères, fils ou mari et les lances des troupes de la Nymphe. Aucun ne survécut.*

*Quand enfin les renforts apparurent à l'horizon, les assiégés reprirent espoir. Se jurant de venger leurs familles, ils se préparèrent à faire une sortie, le dernier acte de leur vie. Les navires du royaume d'Astur se rapprochaient de la cité, la tension montait à l'intérieur des remparts. Mais quand ils ouvrirent les portes, qu'ils traversèrent les rangées de fosses et de piques, ils trouvèrent les troupes mosaliennes au grand complet prêtes à les recevoir. La témérité des assiégés fit place à l'appréhension puis à l'horreur. Devant la ville, les navires du royaume sombraient. La nymphe s'était infiltrée à bord depuis longtemps. Elle avait rendu fous d'amour quelques marins qui maintenant sabordaient leur propre navire. Il n'y eu que la trirème principale pour y échapper. Mais elle aussi tomba quand les pirates d'Alara firent irruption dans le port de Prey Fear. Ce fut la fin du siège. Tous ces habitants furent tués à quelques rares exceptions.*

*Armfé s'empara de la ville et la renomma Fotsy Dehibe. Elle annonça que quiconque pourrait venir y vivre à condition de ne plus y insulter la déesse de la nature. La Nymphe resta dans la ville et ne l'a pas quitté jusqu'à ce jour. Toutes les tribus qui s'étaient jointes à elle pour cette conquête sont reparties dans leurs terres d'origine, préférant une vie nomade. Seul les Lanciers et le pirate Alara restèrent avec l'héroïne, fidèles jusqu'à la fin, contemplatifs de sa cruelle beauté.*

# LES RACES DIVINES

*Celles que l'on nomme les races divines sont les 6 races de mortels créées par les dieux au commencement des temps : les Hommes, les Satyres, les Piscanthropes, les Sanburiens, les Nymphes et les Centaures. Il s'agit des six races jouables du jeu.*

# La naissance des races mortelles

*Ce mythe relate des évènements qui se passèrent au commencement des temps. A cette époque, les Tétracéphales étaient en guerre contre les Dieux et le monde tombait peu à peu sous la domination des Titans. Après avoir créé les Hécatonchires qui les ont trahis, les Dieux devaient mettre au monde une nouvelle espèce, plus faible afin que jamais elle ne remette en cause la puissance divine, mais en même temps assez forte pour évoluer et vaincre l'engeance titanesque.*

*Our, le Dieu de la construction à la créativité dévorante, avait déjà trouvé une idée. Il présenta à tous son projet, il le nomma l'Homme. Enthousiastes, les autres divinités ne manquèrent pas de discuter du projet d'Our. Mais, de nature querelleuse, ces mêmes divinités critiquèrent également le projet. Pour Av, déesse de la Nature, l'homme était trop faible. Pour Nerven, il était trop terre à terre. Pso le trouvait laid et Irs qu'il manquait de volonté. Emportés dans leurs querelles interminables, les Dieux n'avançaient plus. Mais Blis, Dieu de l'équilibre, proposa aux divinités de réfléchir chacun à une créature pendant la fin de la journée, pour créer tous ensemble le lendemain les nouvelles races, les Mortels.*

*Suivant les voies de la sagesse, chacun revint le lendemain avec ses idées et ses envies. Et Our pouvait être fier car il devint évident que l'Homme avait inspiré toutes les autres divinités. Pso proposa la Nymphe, la plus belle des races mortelles. Tous furent émerveillés par la délicatesse des courbes de son corps et par la finesse de son esprit. Conformément à son idéal, Av proposa la créature la plus massive, la plus forte et la plus puissante : le Centaure. En combinant le corps d'un cheval et d'un humain, Av avait imaginé la créature mortelle qui serait maître des plaines. C'est Nerven qui proposa le Satyre. Fière et rusé, le Dieu de la justice espérait qu'ainsi dotés, les satyres ne se laisseraient jamais tromper par les sordides ruses des autres. Irs arriva en proposant une créature incongrue : le Sanburien. Il s'agissait d'un corps d'homme mais la tête était celle d'un chacal. Ne pouvant parler la langue des autres races, les Dieux s'interrogèrent sur le pourquoi d'une telle créature. Mais Irs se défendit en prônant que sa tête représentait son esprit, fort, belliqueux et indomptable car telle était la volonté du Dieu du combat. Bromos présenta alors fièrement son idée : une créature marine. Car, comme il s'y attendait, personne n'avait imaginé peupler les océans et les mers. Aussi un accueil chaleureux fut donné au Piscanthrope.*

*Il ne restait alors plus que Blis et Velas. Le premier dit qu'il avait imaginé une créature pouvant l'aider à garder les âmes dans les enfers. Il présenta alors un Charu,. un être humanoïde au nez crochu tel un vautour et doté d'un serpent enroulé autour de chaque bras. Ainsi, les Charuns peuplent l'enfer et jamais nous n'en voyons dans notre monde. Quant à Velas le Dieu du temps, il surprit tous ses compères en annonçant, toujours aussi imprévisible, qu'il n'était pas encore temps pour lui de créer une race.*

*Ainsi naquirent les sept races mortelles ; un mâle et une femelle les représentaient. Tous ensemble, en suivant les idées de chaque créateur, les Dieux œuvrèrent pour mettre au monde ce qu'y leur semblait être le futur. Et pour eux, ces*

*faibles mortels étaient parfaits car ils étaient leurs enfants.*

# Description des races

Depuis leur création, toutes les races de Tylestel ont vécu ensemble. C'est ensemble qu'elles ont combattu les Titans et leurs créatures. Cependant, au fil des années, les races ont fait valoir leurs différences et diverses cultures sont apparues, les plus marquées étant celles des Piscanthropes et des Sanburiens. Les racistes sont très rares dans ce monde mais il serait idyllique de dire qu'ils n'existent pas. En effet, on retrouve parmi chaque race des minorités de personnes qui pensent que leur race est naturellement supérieure aux autres, que les Dieux les ont destiné à guider le monde. Ce genre de théorie stupide trouve hélas des adeptes. Dans Tylestel, le racisme et la ségrégation s'appliquent beaucoup plus aux peuples et aux nations qu'aux races.

Voilà quelques informations sur l'accouplement entre les races. Si deux personnages de races différentes (et de sexes opposés…) ont un rapport, ils peuvent avoir un enfant. Celui-ci sera membre d'une seule des deux races de ses géniteurs. Il n'est impossible que le nouveau-né soit à moitié d'une race, à moitié de l'autre, les Dieux en ont décidé ainsi.

## Les Centaures

Les centaures sont des créatures fortes, c'est comme ça que n'importe qui les décriraient ; forts de caractère et de corps. Ces êtres ont un torse humain mais tout le bas du corps est celui d'un cheval. Ainsi pourvue, un centaure mesure aux alentour de 2m30 de long pour une hauteur moyenne de 2m10. Leur couleur de peau couvre toute celle connue pour les chevaux et pour les Hommes. Les centaures ont une foulé plus petite que celle d'un cheval, mais ils sont tous de même de formidables coureurs. Un centaure peut espérer vivre jusqu'à 50 ans. A la fin de sa vie, il lui est difficile de courir et les fractures aux niveaux de pattes sont fréquentes.

Pourvue d'un physique à toutes épreuves, les centaures sont de redoutables coureurs, de terrifiants athlètes mais surtout ce sont les guerriers les plus mortels. Rapide fort et endurant, rien n'arrête un centaure. Tous les représentant de cette race sont très fier de leur corps et de leur capacité physique C'est toujours un honneur pour un centaure de démontrer sa force et ses capacités. Ils se laissent volontiers allez à l'ivresse que procure l'effort physique, puis après à la relaxation complet qu'impose un corps fatigué. Tout sa courte vie il entretiendra son corps, sa musculature et sa souplesse. La domination physique est très importante parmi les représentant de cette race. Par conséquent, un centaure se soumettra plus facilement devant un congénère physiquement supérieur. Les centaures s'expriment donc volontiers par leur corps. Ils expriment leur domination mais aussi leur état d'âme, leur fureur ou leur amour. Pour cela, ils ont souvent recours à des peintures corporels raffinés ainsi qu'à des danses et des acrobaties bien que leurs membres inférieurs ne les avantages pas dans ce domaine. Le reste du temps, ils aiment mettre en avant leur force physique pour prouver leur valeur lors de joutes sympathiques (si on peut considérer que combattre un centaure est sympathique). Par contre, une chose à ne jamais faire avec un centaure est de lui monter sur le dos comme s'il s'agissait d'un vulgaire canasson. Les centaures détestent cela, ils considèrent que c'est les rabaisser au rang d'animal.

Naturellement plus grands, plus forts et plus rapides que les autres races divines, ces êtres se sentent à l'étroit quand ils rentrent en ville. Par conséquent, ils préfèrent vivre dans les grands espaces, les larges plains ou les paysages vallonnés, des endroits où ils peuvent librement user de leur incroyable capacité de déplacement. Rien pour eux n'est plus enivrant qu'une folle cavalcade dans les plaines. C'est pour cela qu'on les retrouve volontiers dans les grandes plaines de l'Asturie à cavaler le long des fleuves, ou en Tsara Mosalaly, rattrapant les bisons à la course avant de les achever. Si les centaures des plaines sont connus, il n'en est pas de même avec ceux des villes. Les rues tortueuses, les maisons aux plafonds bas, les habitants toujours trop nombreux, rien de tous cela n'est fait pour eux. Un enfant centaure né dans les plaines n'arrivera jamais à se faire une place en ville. A l'inverse, un centaure de ville transformera les allées en zone de course et deviendra un terrible messager. Mais les grands espaces sauvages lui feront perdre ses repaires. Cela dit, les centaures des villes ne représentent qu'une très faible minorité de cette race.

Par contre ces fiers centaures ont toujours rechigné à s'aventurer sur la mer. Il se trouve qu'ils auraient peur de l'étendue d'eau infinie qui pourrait les happer pour l'éternité car les centaures sont de bien piètres nageurs. On retrouve très peu de représentant de cette race sur les îles de l'Anduin ou dans les îles vierges.

Les centaures constituent le premier peuple à s'être regroupé en grandes tribus nomades. Peu à peu, ces tribus ont accepté des représentants des autres races mais les postes de responsabilités sont longtemps restés l'apanage des meilleurs chasseurs : les centaures. Le mode de vie nomade leur convient avec excellence. Il leur permet de survivre tout en explorant le monde. Les centaures vivant en Tsara Mosalaly ont pu rester nomades. Par contre, ceux vivant en Asturie s'opposent souvent aux Hommes du roi qui leur impose de rester sur le même territoire. Aujourd'hui, les centaures se sont mélangés aux autres espèces. Des humains, nymphes, satyres et sanburiens ont donc rejoint le mode de vie et les tribus centaures dans leur nomadisme. De même, des centaures se sont insérés dans la vie sédentaires et campagnarde des agriculteurs des vallées. Une plus grande tolérance est né car les centaures ont reconnu les prouesses et la Force des autres races. Les nymphes les dépassent en agilité. Les satyres sont plus précis que jamais. Les Sanburiens sont forts et obstinés. Tous méritent le respect. Il n'y a que les Piscanthrope qui reste un mystère pour les hommes chevaux. Les centaures les évitent et les méprisent car leur corps ne renferme aucune force. Que peut on attendre de quelqu'un qui ne maîtrise pas son propre corps ?

## Les Nymphes

Les nymphes ne sont que des incarnations de la féminité, enchantant les sens, réjouissant le coeur. Les nymphes sont exclusivement des personnages féminins, à la charpente légère et de taille moyenne 1m60. Elles mènent une existence agitée mais atteigne une espérance de vie de 110 ans. Une nymphe, même vieillissante, gardera des mouvements gracieux et précis, l'âge n'a que peu de poids sur elles. La beauté de ces créatures n'est tout simplement pas possible à égaler. Seules les plus belles humaines arrivent au niveau des nymphes les plus banales. Une nymphe fait toujours attention à l'image que les autres peuvent avoir d'elle. Qu'elles choisissent d'être agréable ou non, elle ne veut pas être

ignoré. Par conséquent elle mettra en avant ses atours, son physique si besoin, son agilité naturel ou alors son esprit piquant et inventif. Cette obsession de l'image est ce qui caractérise le plus les Nymphes. Car sinon, pour le reste, les nymphes sont des personnages sociaux. Elles aiment être au milieu de la foule, elles aiment la compagnie. En faite, ces femmes gracieuses ressentent tous les sentiments d'autrui avec une plus grande force. Tout se passe comme si elles étaient directement lié à leur interlocuteur, partageant sa douleur, son chagrin, sa mélancolie, sa joie, son allégresse et ses orgasmes. Une nymphe existe grâce à ceux qui l'entourent. Ce peut être par pur égoïsme, aillant besoin d'être admiré pour exister, ou au contraire elle se sent exister en aidant les autres, vivant à travers l'autre. Dans tous les cas, leur obsession du contact et de la discussion en fait des expertes de la vie citadine et de la vie en société. Elles sont souvent les premières à allez à la rencontre d'inconnus pour les accueillir, les connaître et pour être reconnu. Une Nymphe laissée seule, sans aucun contact social, plonge dans une profonde tristesse. Elle dépérit jusqu'à mourir, laissant derrière elle cette vie sans goût. Ainsi, que se soit dans un petit bourg de campagne ou dans la capitale du royaume d'Astur, les nymphes détiennent souvent des postes clefs dans les administrations. Leurs extrêmes facilités à communiquer leur permettent de se faire une place très naturellement dans la société mondaine. Elles y sont à leurs aises.

Aimant s'intégrer aux autres, les nymphes n'ont du coup pas de culture propre à leur race. En effet, de façons très intelligentes, les nymphes adoptent les coutumes des races et des cultures qu'elles rencontre. Absorbant tout comme une éponge, elles n'ont jamais développé leur propre culture. Mais cela ne leur manque aucunement, elles n'en ont pas besoin car cela ne viendrait à l'idée de personne de les rejeter. Les nymphes sont les ambassadrices parfaites, acceptées partout, rejetées nulle part. Il est plaisant de parler des capacités sociales supérieures des Nymphes mais ceci ne doit pas occulter leur agilité et leur dextérité hors du commun. Même dans l'armée, où elles savent se montrer dures, elles font d'excellentes archères quand elles ne sont pas promus chefs pour leur capacités innée à motivés les troupes. Leur doigté exceptionnel en fait de parfaites voleuses.

Mais ce qu'elles préfèrent par dessus tout, c'est l'art. Souvent écrasé par les sentiments d'autrui qu'elles ressentent avec plus de force, elles expriment tout ceci dans l'art. Leurs sculptures sont plus splendides et plus poignantes car plus vivantes, leurs mosaïques sont plus précises et infiniment plus vraies. Leur musique touchera les coeurs aussi justement que leur flèche atteindra leur cible. Les ouvrages et les oeuvres d'art réalisées par des Nymphes sont reconnus comme étant de bien meilleur facture que ceux produit par les autres races.

Les autres races sont bien considérés par les Nymphes, elles ne se laissent pas allez aux préjudices ni aux racismes. Cependant, elles ont tendance à prendre leur distance avec les sanburiens. En effet, quand il change de tête, il devient difficile aux nymphes de percevoir leurs sentiments. Elles sont alors complètement troublés et les rejet par peur de l'inconnu.

Une exception à tout ce qui vient d'être dit est un groupe de Nymphe qui se fait appelé les Amazones. Elles sévissent dans les montagnes de Tsara Mosalaly mais on les retrouve aussi dans les forêts de l'Akkad et dans les jungles des Îles Vierges. Les Amazones sont des Nymphes qui proclament la supériorité de leur race sur les autres. Elles effectuent des pillages

dans les villages de l'arrière pays où elles pillent des fournitures, capture les jeunes Nymphes de moins de 4 ans et enlèvent certains mâles choisis pour leur force ou leur beauté. Ces mâles auront le plaisir d'aider les Amazones à accroître leur nombre par procréation mais ils seront exécutés après l'acte. Les Nymphes trop âgées pour les rejoindre sont exécutées car considérées comme corrompues par les mâles. Sinon, elles exterminent toutes autres personnes rencontrées ce qui en fait un des groupes de mortels les plus dangereux du monde.

## Les Sanburiens

Les sanburiens, les Hommes-Chacals, s'enveloppent d'un grand mystère. Un sanburien à la même espérance de vie qu'un humain, à savoir 70 ans. Il s'agit d'une des races les plus exotiques de Tylestel. L'apparence des sanburiens dépend du soleil. En effet, quand il fait jour, ses mortels ont une apparence d'être humain normal. Par contre, dés que le soleil disparaît à l'horizon, les sanburiens se transforment. Leur tête devient celle d'un chacal mais le reste de leur corps reste inchangé. La transformation s'arrête là. Ainsi pourvue, les représentants de cette race ont la capacité de comprendre le langage des canidés qu'ils soient chien, loup ou chacal. Leur nouvelle tête ne leur permet pas de parler le langage commun, un sanburien transformé ne peut parler que le langage des canidés. Par contre, qu'ils soient transformés ou non, ils peuvent toujours comprendre les paroles des autres races mortelles. Il est possible pour un sanburien adulte de contrôler ses transformations. Il lui est donc possible de revêtir la tête qu'il désire à n'importe qu'elle heures du jour ou de la nuit s'il fait preuve d'une grande volonté. Ces transformations étonnent beaucoup les autres races qui se trouvent soudainement confronté à un interlocuteur différent alors que la nuit tombe. Par conséquent, les sanburiens sont souvent mis à l'écart des autres races. On leur donne une réputation de manipulateurs car ils trompent les gens en ne montrant pas leur vrai visage. Les autres races les considèrent souvent comme des voleurs et des mécréants car ce qui se cache du soleil ne peut être totalement bon. Pour beaucoup, on ne peut pas leur faire confiance. On murmure que les sanburiens seraient porteur d'une terrible malédiction donnée par les Dieux au commencement des temps. Les sanburiens ont appris à se méfier des autres races, de leur xénophobie et de leur mensonge. A cause de cette défiance, ils se regroupent. Ils forment dans chaque grande ville un quartier bien à eux, le quartier sanburien où se sont les autres qui sont rejetés froidement.

Mais de leur côté, les Hommes-Chacals voient leur transformation comme une bénédiction. Et c'en est une ! Ils peuvent dialoguer entrer eux dans un langage inconnu des autres, ils peuvent rentrer en contact avec des animaux et avoir des interactions sociales uniques. La nuit est leur domaine. Leur monde est différent, beaucoup plus riche de par leur contact avec les animaux et la vie nocturne. Ainsi, les Sanburiens forment une race à part des autres. Ils sont les maîtres de la nuit. Ils vivent dans le même monde mais pourtant ce n'est pas le même. Leurs journées démarrent peu de temps avant que le soleil ne se soit couché, pour discuter avec les quelques non-sanburiens qu'ils doivent rencontrer. Puis la lune se lève, les autres races mortelles partent se cacher dans leur foyer et le monde est laissé à la seule possession des sanburiens. Ces derniers sont souvent accompagnés de chien ou de chacals qui sont plus des compagnons que des serviteurs. Ils commencent leur travail

nocturne, les même que les autres races à quelques détails près. A la lueur de la Lune, ils font des chasseurs et des traqueurs hors du commun, tout comme des gardiens nocturnes vigilants et alertes. Mais ce qui est plus aisé encore c'est la rapine, le vol et parfois le meurtre ; bref, tout ce qui doit être cacher aux yeux des mortels. Aussi l'aise en ville que dans la plus sauvage nature,

Les quartiers sanburiens sont à l'image de ce mode d'existence. Leur vie nocturne est beaucoup plus active que celles des autres races. Dans les grandes villes comme Isin, il existe un quartier sanburien, où on ne trouve que des représentants de cette race. Le jour, le voyageur qui s'y aventure trouvera des maisons closes, comme dans une ville morte et abandonnée. Mais la ville est seulement endormie. Alors que le soleil tombe à l'horizon, les Sanburiens reprennent possession des rues. Le passant non sanburien verra les hommes chacals le regardé passé, en restant de profil. Il entendra des hululements à la lune, comme si une bête sauvage s'était aventurée en ville mais ce n'est qu'une annonce faite par un marchand. Inutile de dire que l'étranger se sentira terriblement exclue dans ce genre de situation, exclue d'un monde magnifique et terrifiant où il ne pourra jamais pénétrer.

Le néophyte doit faire attention de ne pas confondre les Sanburiens avec les loups-garous. Si les deux espèces se transforment partiellement ou totalement en canidé il existe toutefois des différences majeures. Les loups-garous sont une création des Titans à la fin de leur règne afin d'infiltrer les mortels et détruire leur société de l'intérieur. Les Sanburiens représentent une race divine créée par les Dieux pour combattre les créatures titanesques. Leurs origines et leur but dans les plans divins sont donc complètement différents et opposés.

## Les Satyres

Les satyres sont des personnages naturels. Franc et jovial, un satyre est rarement mélancolique, toujours prêt à faire une boutade. Il s'agit d'êtres uniquement masculins. Ils ont un torse et un visage humains mais leurs jambes sont celle de boucs. Sur leur crâne apparaissent des cornes qui grandissent lors de l'adolescence. Leur taille moyenne est de 1m60 pour 60 kg. Ils ont une charpente fine et des muscles longs. On les décrit volontiers comme des êtres vif et agiles. Ce sont de brillant sauteurs et ils sont à l'aise autant dans la forêt qu'à flanc de montagne. De fait, les satyres évitent les villes la plupart du temps, plus par goût que par commodités car ils les trouvent bruyante, hideuse et sales. Un satyre est une personne festive de nature qui place la notion de bonheur au dessus de toutes les autres. La quête du bonheur, de la joie de vivre, est la raison de vivre de tous les satyres. Aussi ont ils pris l'habitude de rire de tous, ne prenant au sérieux aucun sujets « graves ». La notion de bonheur et ce qu'il représente étant très variable d'une personne à l'autre, il existe autant de satyres différent que d'espèce de fleurs dans le monde. Cette recherche incessante du bonheur les conduira à de folle excentricité comme au comportement les plus surprenant. Les satyres travers le monde alors que d'autres restent leur vie dans leur village, ils s'essaient à toutes les musiques, goûtent tous les plats, changent régulièrement de métiers. Et, une fois heureux, ils s'installent et ne bougent plus, devenant aussi inamovible qu'un roc. On retrouvent donc des satyres dans de nombreuses partis du monde mais surtout dans celle où la nature est la plus sauvage,

c'est à dire dans les grandes forêts du royaume d'Astur et dans les montagnes de d'Akkad.

Les satyres ont ce qu'on pourrait appeler une affinité avec la nature. Ils aiment la proximité des plantes et des animaux. Ils aiment sentir la complainte du vent entre les arbres et la force tranquille d'un soleil naissant. Ils ont une intelligence naturel qui leur permet de comprendre toute la nature, sa splendeur et sa complexité est pour eux d'une grande simplicité. C'est donc avec une grande franchise qu'ils vous diront qu'elle arbre est bon pour construire une maison ou qu'elle plante sera bonne dans une soupe. De part leur affinité, les satyres sont reconnus comme étant de très bon éleveur, parmi les meilleurs. C'est leur goût pour la bonne chère qui développe ce don d'après eux. En effet, on prétend que personne ne peut rivaliser avec un Satyre en matière de nourriture. Leur lien avec la nature et les plantes leur permet de faire ressortir tout le goût et la saveur de chaque ingrédient. Il en va de même pour la confection de baumes, d'onguents ou de poisons. Ainsi, en plus d'être de bon cuisinier, ce sont des alchimistes hors pairs … ou des empoisonneurs talentueux !

Les autres races décrivent les satyres comme des personnes festives, toujours prêtes à boire, à danser et à s'amuser. Ils ont une réputation non usurpé de personnes qui se sont jamais sérieuses. Par conséquence, on ne les prend pas aux sérieux ! Le rôle attribué aux satyres par défaut est celui de bouffon ou d'amuseur. Il est assez rare de croiser une personne capable d'imaginer un satyre capable de prendre des responsabilités. Et pourtant cela peut très bien arriver si c'est son plaisir. La philosophie satyre restera un mystère pour le commun des mortels. Les racontars font aussi état de la réputation de coureurs de jupons des satyres. Il est vrai qu'ils ne s'embêtent pas avec les mondanités et n'hésitent pas à passer à l'action au milieu d'une danse ou d'un chant passionné. Selon les satyres, ce qui embêtent les autres mâle, c'est plus leur succès avec la gent féminine que leur comportement. A l'inverse, les satyres trouvent les représentants des autres races ennuyeux. Ils les considèrent inquiets, anxieux, tristes. Bref, ils se posent bien trop de questions alors que souvent tout ce qu'il reste à faire c'est allez de l'avant !

## Les Piscanthropes

Les piscanthropes sont des êtres amphibiens. Les autres races les désignent souvent comme des homme poissons. De fait, il s'agit d'humanoïde ayant des attributs de poissons. Ils ont une allure frêle et élancée. La taille moyenne est de 1m60 pour une cinquantaine de kilos. Par contre leur espérance de vie est plutôt élevée puisqu'ils arrivent en moyenne à vivre 150 ans. Ils n'ont pas de cheveux mais des crêtes osseuses. Leur corps est recouvert de peau mais elle laisse place à des écailles sur tout le dessous de la main, derrière les bras et avant bras. Souvent, le cou est également recouvert d'écailles aux couleurs variables qui entourent des branchies. Les jambes sont également partiellement recouvertes, alors que les pieds sont palmés et complètement fait d'écailles. Les mains sont généralement légèrement palmées, ne gênant que peu dans le maniement d'objets. Certains piscanthropes ont même des légères nageoires dorsales le long de la colonne mais aussi le long des bras. Ces créatures sont donc bien pourvues pour la vie marine et même sous marine. Leurs branchies et leur corps tout particulier fait qu'ils peuvent vivre tout aussi bien dans et hors de l'eau.

L'étranger qui voit un piscanthrope le verra sans doute sur terre. Il observera une personne lente et empruntée dans ses gestes et ses mouvements. Souvent, l'homme poisson se tient légèrement voûté comme si soutenir le poids des rayons du soleil qui dessèchent sa peau le faisait souffrir. Mais une fois immergé, ce n'est plus la même créature. Se mouvant avec grâce à travers les eaux, jouant de son corps et de l'extraordinaire liberté que lui offre la mer, le piscanthrope en est transformé. Il est alors plus sympathique et plus avenant que jamais. Sur terre, un piscanthrope peut difficilement marcher plusieurs jours sans souffrir le martyr. Par contre, il peut nager tranquillement des jours durant sans éprouver de fatigue hors du commun.

Ce corps est donc toutefois un désavantage sur terre. En effet, le piscanthrope craint le soleil. Plus précisément, il craint la chaleur qui dessèche son corps. Un homme poisson qui ne se mouille pas complètement le corps régulièrement peut même allez jusqu'à mourir de déshydratation. Sa peau pèle et tombe en lambeau, ses écailles s'arrachent les unes après les autres. Le mortel a alors la sensation d'étouffer, de bruler de l'intérieur. C'est une horrible sensation et une effroyable façon de mourir. C'est pourquoi, les piscanthropes doivent se mouiller une fois par jour. Au bout de deux jours sans un bain complet, des extrémités de son corps commenceront à se flétrir et à pourrir. Enfin, au bout d'une semaine dans le meilleur des cas, l'homme poisson mourra.

La vie d'un piscanthrope est toute entière tournée vers l'eau. Les grands lacs de montagnes, les mers et océans sont leur domaine. Dans les villes portuaires multiculturels, les hommes poissons se regroupent près du port et forment souvent un quartier piscanthrope plus par nécessité que par envie. Leurs habitations sont alors à moitié émergées. La partie sur terre leur permet de recevoir leurs contacts représentant des autres races. La partie immergée est leur foyer, à l'abri des regards et des voleurs. Il est important de noter que les piscanthropes sont souvent rejetés dans les villes. Leur aspect peu attrayant et leur lenteur à s'exprimer tout comme à bouger les rend antipathiques pour beaucoup de races. De plus, les terriens les voient souvent comme des étrangers, des êtres trop différents pour être des mortels. La peur de l'inconnu, la xénophobie dont les hommes poissons sont victimes, débouche quelquefois sur un très fort racisme.

Ayant accès à un autre monde que les autres races mortelles, les piscanthropes ont développé une véritable civilisation maritime. Leurs cités en bord de terre ont toujours une partie émergée pour les autres races. Cette dernière n'est en fait que le toit des plus hautes habitations de la cité. Elle se situe souvent prêt de la rencontre de courant chaud et froid, propice à la pêche. Leurs habitations à l'architecture surprenante car peu soumise aux lois de la gravité sont faites de glaises, de rochers taillés ou de corail. Comme les habitants peuvent se mouvoir comme il le désir, les maisons ont souvent leur accès principal par ce que nous appellerions le toit. Tout autour de leur cité, sur le sol de la mer, les piscanthropes ont développé des cultures d'algues et de fruits de mer, créant ainsi une cuisine totalement nouvelle pour les étrangers. Les hommes poison sont nourris et protéger par la mer. Ils ont donc un profond respect pour Bromos, le Dieu des océans, qui trouvent place dans tous les foyers sous-marins. A l'opposé, Av, déesse de la Nature, est très peu considéré par les piscanthropes qui l'ignorent bien souvent, au grand dam de la déesse. On retrouve ces mortels dans tous les types de métiers mais beaucoup d'entre eux sont pêcheurs, marins, pirates ou voyageurs. Bon nombre

de piscanthropes choisissent la voie de l'érudition. Les hommes poissons ont naturellement d'énorme capacité cognitive et apprennent vite. Apprenant tout, chansons, récits épiques, description de lieux, de personnes, ils défendent sans frémir une place respectée d'érudit dans les nombreuses villes multiraciales.

Souvent rejeté par les autres représentants de autres races, les piscanthropes ont appris à sans méfier. De fait, ils n'accordent leur confiance qu'à ceux qui ont réussi à la mériter. Ceux qu'ils considèrent comme leurs amis ont alors la chance d'avoir un soutien pour le reste de leurs jours car les piscanthropes sont d'une grande fidélité. Les autres par contre seront implacablement rejetés, telle la vague s'abattant sur la côte.

Cette race amphibienne a longtemps eu à combattre les Fangs, la race titanesque créée par Udaton le Titan afin de dominer les mers. Pendant le Grands Empire, les Fangs avaient presque disparue, chassés par la puissante kardia des mortels. Mais depuis le châtiment de Nerven, les Fangs reviennent envahir les rivages et les villes des piscanthropes, la terreur s'est emparée des fonds marins.

Lorsqu'ils sont sous l'eau, les piscanthropes reçoivent un bonus de +3 en Dextérité et +3 en Agilité.

## Les humains

Les humains sont comme vous et moi. Leur taille moyenne est de 1m70 pour 65kg. Ils sont représentés dans toutes les régions du monde, villes, plaines, forêts ou montagnes. Rien ne les arrête. Les autres races les décrivent comme étant banals si ce n'est ce goût du pouvoir commun à tous leurs représentants.

# LES REGIONS DE TYLESTEL

*Le voyage dans l'archipel de l'espoir, Tylestel, est agréable et surtout dépaysant. Le voyageur pourra visiter de nombreux lieux saints, traversera le royaume d'Astur ou l'empire Keshe, héritier du Grand Empire. Vous trouverez à la fin du livre de base une carte de l'archipel.*

N
O
E
S
LES ILES VIERGES
DAERYAN
ROYAUME D'ASTUR
PREY ABHAINN
PREY CLEANN
MARI
MOR MUIR
DOMAINE DE BROMOS
JOMOKA
EOSTYDELHBE
ISIN
ANDUIN
AKKAD
TSARA MOSALALY
FARITRA HABAKA
TRANO
NINIVE
SUSE
LAGASH
VOLANA
KANDOR
EMPIRE KESHE
PREY ARAM
ERICOR
CYLESTEL

# ARRAD

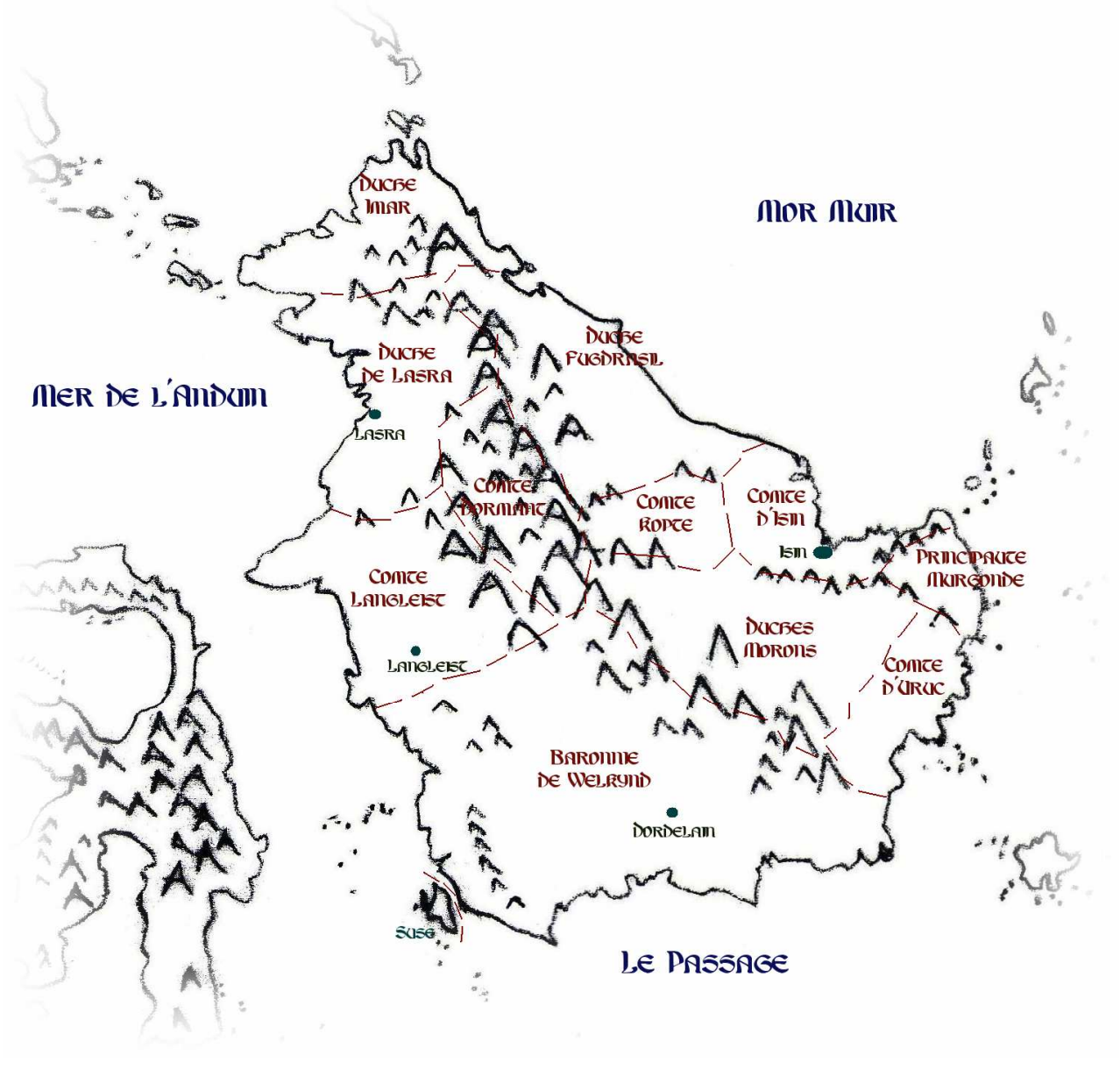
*Gouvernement :* Petits domaines nobles en guerre

*Composition raciale :* 10 % Centaures, 32 % Humains, 20% Satyres, 15 % Piscanthropes, 13 % Nymphes, 10% Sanburiens

*Territoire :* Île centrale. Forêts et marécages.

*Position militaire :* Petits groupes armés dans chaque domaine. Faible puissance réelle mais grande expérience. Exception d'Isin : grande maîtrise de la Kardia.

*Réputation :* Guerre de pouvoir permanente entre les nobles. Lieu de pèlerinage de la guerre titanesque. Centre d'étude et de pratique de la Kardia.



### Géographie

L'Akkad est le nom donné à la grande île centrale de Tylestel. L'île est traversée par une grande chaîne de montagnes orientée Nord-Sud. En son centre les plus hauts pics culminent à plus de 3000 mètres. On y retrouve aussi un grand plateau, une grande vallée d'altitude nommé « le toit du monde » et ce même s'il existe des zones plus élevées dans d'autres régions. Tout autour de cette chaîne de montagnes on retrouve les plaines avant d'atteindre la mer. La mer Mor Muir est à l'Est, le Passage qui sépare l'île de Tsara Mosalaly est au sud. A l'Ouest se trouve la mer de l'Anduin. Le climat sur l'Akkad est tempéré, ainsi on retrouve une nature agréable de champs, de forêts et quelquefois des marais.

### Histoire

Historiquement, l'Akkad a une importance majeure. Durant la guerre titanesque, il s'agissait du Bastion des Titans, leur ultime forteresse. Mais ce fût aussi le lieu de leur mort et de la victoire des Dieux sur les Titans. Ainsi, les lieux de cultes et les mémoriaux sont très nombreux en Akkad afin de commémorer cet événement. Cela contribue à faire de cette région la destination première des voyageurs et des pèlerins. Sous le Grand Empire, l'Akkad était une seule et unique province. Elle était dirigée par un régent devant rendre compte à l'empereur et appliquer la loi de Nerven sur ses terres. Seulement par souci d'efficacité, ou de fainéantise selon certains, les différents régents de l'Akkad ont peu à peu divisé leur province impériale en petites régions. Chaque régent, durant son règne, donnait la direction d'une région à des membres de sa famille ou à un ami fidèle, reproduisant ainsi le système pratiqué par l'empereur sur le monde. Seulement le régent de l'Akkad n'avait pas l'autorité de l'empereur et il devint bien difficile pour un régent nouvellement nommé d'imposer sa volonté à des personnes qui disposaient d'une meilleure connaissance du pays. Ainsi l'Akkad s'enfonça peu à peu dans l'anarchie.

Le dernier empereur, Hekoïne, décida d'en finir avec ce comportement irresponsable. Il décida donc d'envoyer un nouveau régent. Il s'agissait d'un membre de la famille impériale, son neveu, un mortel porteur du sang de Rhodemos le Rouge. Hélas les habitants de l'Akkad ne rencontrèrent jamais leur nouveau régent car le châtiment survint, emportant semble t-il le nouveau régent dans les flots et avec lui la stabilité de l'Akkad.

Sans plus personne pour diriger, la province impériale ne resta pas unie plus longtemps. Les nouveaux nobles, comme se désignent eux-même les souverains des régions de l'Akkad, tentèrent bien de trouver un nouveau régent parmi eux. Mais ce fut peine perdue. Pour justifier leur prétention, certains mirent en valeur leur filiation avec un ancien régent, d'autres leur amitié avec le dernier régent nommé. Une folle rumeur vint même dire que le neveu de l'empereur était finalement arrivé en Akkad durant le châtiment mais qu'il aurait perdu la mémoire. Ceci est bien représentatif de la folie qui s'empara des nouveaux nobles qui ne tardèrent pas à entrer en guerre les uns contre les autres.

Ces guerres meurtrières s'arrêtèrent récemment avec la redécouverte de la Kardia et la montée en puissance d'Isin. La ville sainte, lieu de la chute du Titan Erivos, focalise tous les regards.

### Organisation politique et sociale

L'île est découpée en de nombreux comtés, duchés ou baronnies, concurrentes depuis le châtiment. Tous les nobles seigneurs sont différents et ne

reconnaissent aucune allégeance. Certains sont braves et preux, mais la plupart sont des lâches et des conspirateurs. A la fin de Châtiment, ils se sont tout simplement appropriés les terres qu'ils géraient au nom des empereurs. Beaucoup continuent à régir leurs terres comme jadis mais certains d'entre eux ont des rêves de grandeur et de pouvoir. Mais, malgré leurs incessants complots, pour l'instant aucun n'est parvenu à dominer l'ensemble de l'île. En Akkad, les alliances se font et se défont au rythme de saisons. Les politiciens les plus talentueux se trouvent dépassés par la complexe situation de la région.

Aucun noble n'a l'autorité nécessaire actuellement pour s'imposer aux autres. Il serait pourtant bénéfique pour tous de revoir l'Akkad réunifiée, forte et dirigée par un Roi, un mortel porteur du sang de Rhodemos de rouge, descendant des Empereurs. Si un des nobles parvenait à lier son sang avec le sang impérial, il pourrait asseoir sa souveraineté et pourrait se déclarer Roi de l'Akkad. Car seuls ceux qui portent le sang de Rhodemos le rouge peuvent prétendre au titre de roi ou d'empereur. Et avec le titre vient la reconnaissance des dieux et du peuple.

La situation géopolitique de l'Akkad a été totalement remise en cause par la montée en puissance d'Isin, la ville sainte, phare du monde et source de la Kardia. L'influence du comté d'Isin ne cesse de grandir depuis la redécouverte de la kardia, mais cette récente embellie n'est pas toujours vue d'un bon œil par les autres nobles de la région. Ceci est discuté plus en profondeur dans le passage sur le comté d'Isin.

Chaque régent a le droit de créer et de faire appliquer les lois qu'il désire. Ainsi la situation entre deux baronnies voisines peut être bien différente. Cela peut aller de l'interdiction de tuer un chat à l'obligation de porter une robe pour les Nymphes ou encore une boucle d'oreille obligatoire du côté gauche pour tous Sanburien. A part ces quelques cas originaux, voici la description classique du fonctionnement des régions des nouveaux nobles. Chaque noble a tenté de recréer autour de lui une petite cour, représentative de ce qui se passait sous le Grand Empire chez les régents des provinces. Dans l'échelle sociale vient, juste après le nouveau noble, les militaires. L'importance des militaires a augmenté conjointement au danger que représente chaque voisin. Actuellement, environ quinze à vingt pour cent de la population se consacre à la carrière militaire ce qui est très élevé. Il est correct de dire qu'être militaire est mieux considéré que de devenir lettré ou prêtre. Il est à noter que si les armes sont souvent fournies par la noblesse, il revient au soldat à payer sa propre armure et accessoirement son propre cheval. Cette très forte proportion d'hommes en arme provoque étrangement une hausse de la violence, car quand les soldats ne sont pas payés, ils décident bien souvent d'aller rançonner les habitants qu'ils sont censés protéger, activité qu'ils pratiquent le reste du temps sur les terres ennemies.

Soumis à une forte pression de la part des militaires qu'il faut nourrir, le reste de la population se consacre essentiellement à l'agriculture et à la survie. Les mauvaises récoltes sont annonciatrices de famine en Akkad encore plus qu'ailleurs. La bourgeoisie est quasiment inexistante sauf dans quelques cités marchandes spécifiques que sont Isin ou Larsa. Ainsi, le premier objectif des fermiers fortunés est de faire de leur fils et filles des soldats, en espérant qu'ils y trouvent le salut social.

**Particularité de l'Akkad**

A côté des pèlerins venus en pénitence et des champs de batailles passés ou futurs, on trouve en Akkad des

aventuriers, des chercheurs qui fouillent les montagnes et les plaines en quête d'un reste de titan qui signifierait le pouvoir absolu à son détenteur. Les nobles lancent leurs meilleurs soldats dans cette tâche ardue.

Parmi tous ces personnages avides de pouvoirs qui viennent sur l'île centrale, on retrouve aussi les fanatiques de Nerven, les purificateurs. Ces personnes qu'il vaut mieux éviter sont hélas très écoutées par les puissants. Ils ont réussi à convaincre quelques nobles du danger que représentait l'utilisation de ces sources de kardia titanesques. Le Baron de Welkynd, un des plus puissants hommes de l'île, héberge volontiers les purificateurs sur ces vastes terres. Les purificateurs sont donc les ennemis de la ville, de son comte, le noble Lyssandre, et aussi de ses habitants. Par exemple, il se trouve que ces derniers mois, ces fanatiques auraient cherché à semer le trouble dans le comté en créant des émeutes ou des assassinats. A l'extérieur de la ville, ce sont d'autres nobles qui ont juré de prendre la ville sainte. Si certain sont sous l'influence de fanatiques, d'autres agissent seulement pour grandir leur puissance.

Autre particularité de la région : l'intense trafic maritime. Les navires chargés de cristaux constituent des cibles rêvées pour les pirates qui s'en donnent à cœur joie. La ligue de l'Anduin tout comme l'Empire Keshe ou encore le royaume d'Astur, sont tous dépendants des commerces des cristaux pour leurs sourciers. C'est pourquoi nombreux sont ceux qui engagent des corsaires afin de récupérer cette manne providentielle. Le comté d'Isin développe une flotte conséquente en ce moment pour contrer pirates et corsaires mais elle ne semble pas suffisante pour stopper les attaques. En effet, la construction de la flotte est lente mais elle est de plus ralentie par les multiples espions et courtisans venus de toutes les puissances qui tentent d'influencer le conseil d'Isin et le comte Lyssandre. Chacun veut avoir son mot à dire sur la politique de la ville et sur la guilde.

Mais plus dangereux que les complots des nobles ou que les fanatiques de Nerven sont les créatures titanesques. On dénombre sur l'île un plus grand nombre de créatures titanesque qu'ailleurs. D'après les érudits du culte de Pso, cela serait dû à la présence de sources sur l'île, des restes de titans, qui développeraient leur force et les attireraient.

**Les héros en Akkad**

En Akkad, les héros sont plutôt mal vus par les seigneurs. Ceux-ci ont peur que les envoyés des Dieux bouleversent leurs pouvoirs précaires. Le petit peuple par contre les apprécie. Les conditions de vie de ces bougres, toujours coincés entre deux guerres, sont plus que déplorables aussi sont-ils ravis quand un héros apparaît, espérant secrètement que leurs prières seront enfin été entendues et que leur vie injuste changera.

## Les domaines nobles

Voici ci-dessous une description des comtés majeurs de l'Akkad.

**Le comté d'Isin**

Avant la redécouverte de la kardia, le comté d'Isin était un des plus insignifiants de la région. La ville sainte était déjà un lieu de pèlerinage important mais entourée de marais insalubres qui faisaient fuir la population à cause des maladies. En 1859, quand tous les nobles de l'Akkad prirent conscience de l'importance de la nouvelle source de

kardia, ils s'allièrent et attaquèrent le comté en traversant les montagnes du sud. Guidé par le baron de Welkynd, les nobles alliés étaient vingt fois plus nombreux que leurs adversaires. Pourtant, ils mordirent la poussière quand Rhéléana, la dirigeante de la guilde, vint au devant des troupes de l'armée d'Isin avec ses plus grands sourciers. Après des mois de batailles acharnées, les forces coalisées des nobles furent repoussées dans le duché Morön, au sud d'Isin. Là les sourciers relâchèrent toute leur puissance. La terre fut calcinée, les forêts disparurent, les mortels allèrent rejoindre Blis en masse. La guerre s'achevât sur cette bataille.

Profitant de sa nouvelle position dominante, le comte d'Isin, le seigneur Lyssandre, comprit à ce moment qu'il pouvait compter sur les sourciers pour garantir l'autonomie de sa cité. Il utilisa son nouveau pouvoir pour s'entourer d'amis, promettant des récompenses en cristaux et des accords commerciaux avantageux pour ceux qui l'aideraient. La duchesse de Fugdrasil fut une des premières alliées du comte et elle est encore maintenant un de ses meilleurs soutiens contre ses ennemis.

Depuis, Isin est la capitale mondiale de la kardia et aussi le plus grand lieu de pèlerinage du monde. C'est la cité la plus puissante de l'Akkad et le comte est un des mortels les plus influents de tout Tylestel. Aujourd'hui, la ville veut représenter ce que serait le monde si la kardia n'avait pas été enlevée par Nerven. Pour cela, le comte Lyssandre et la guilde ont beaucoup investi pour que la kardia soit partout et qu'elle facilite la vie des habitants. C'est ainsi que sont réapparues les fontaines qui ne se tarissent jamais, les lumières qui illuminent la cité la nuit et bien d'autres inventions grandioses.

C'est une cité féerique traversée par le fleuve Gledja. Elle compte un demi-million d'habitants et chaque jour de nouveaux arrivants viennent voir la source, le coeur du titan Erivos, et apprendre des sourciers. Nombreuses sont les désillusions des émigrés qui se retrouvent très vite dans la misère la plus totale. Cela dit, les opportunités sont nombreuses grâce au commerce avec les autres cités et royaumes qui viennent tous à Isin chercher connaissance et produits uniques. Une telle activité commerciale ne manque pas d'attirer de nombreux pirates et même certains corsaires qui revendent leurs butins aux puissants.

Un des problèmes majeurs du comte Lyssandre et de la guilde est la colère de Nerven. En effet, beaucoup de croyants parmi les plus fanatiques considèrent qu'utiliser la kardia des titans devrait être interdit par les Dieux et que l'utiliser revient à défier Nerven lui-même. Le groupe le plus fanatique, qui se nomme les Purificateurs, tente par tous les moyens de provoquer la ruine de la cité.

**Les duchés Morons**

Avant la guerre contre Isin, les duchés Morön n'en formaient qu'un seul dirigé par Fineas l'Ancien, un homme réputé pour sa sagesse et sa dévotion envers Nerven. C'est cette dévotion que le Baron de Welkynd a utilisé pour le pousser à la guerre contre son voisin et ami, le comte d'Isin. Il mourut quand les sourciers libérèrent leurs plus terribles sorts sur son territoire et sur ses habitants. Depuis, ses quatre descendants se partagent ses terres dévastées où la mortalité est une des plus élevée du monde. Ce sont des villages entiers qui se vident pour fuir la famine et ces terres où plus rien ne pousse. Mais les nobles les en empêchent par la force de peur de n'avoir plus qu'un territoire vide et désolé. Comme si tout cela ne suffisait pas, les descendants de Fineas sont entrés en guerre les uns contre les autres par avidité. Le peuple des duchés se morfond en attendant sa libération. Ceux qui le peuvent vont à Isin mais il leur faut souvent

échapper aux terribles patrouilles armées organisées par leur seigneur.

**La Baronnie de Welkynd**

Le baron actuel a été le meneur de la guerre contre Isin, il a été le premier à décréter la nouvelle forme de kardia comme contraire à la parole de Nerven. Après la défaite de la coalition, il s'est tout de suite rué sur son voisin de la baronnie de Langleist dont les troupes avaient été décimées lors de l'affrontement. Il existe encore une vive animosité entre ces deux barons anciens alliés. Mais le baron de Welkynd sait se faire des amis. Il désire la chute d'Isin à tout prix et en tant que plus puissant noble de l'Akkad il ne manque pas de moyen pour arriver à ces fins. Il s'est allié avec les Purificateurs afin de déstabiliser le comte. Il n'hésite pas à former certains de ses hommes les plus fidèles aux usages de la nouvelles kardia afin, dit-il, de mieux combattre l'ennemi de Nerven. Certaines rumeurs racontent qu'il aurait engagé nombre de corsaires afin de détruire le commerce de la cité sainte. Pour l'instant, la nouvelle flotte du comte d'Isin à tenu bon.

**Le Comté Dormant**

Ce comté a peu fait parler de lui dans l'histoire. Préférant la neutralité, c'est le seul domaine à n'avoir pas participé à la guerre contre Isin dans l'Akkad. La position en altitude de ce comté fait qu'il est très difficilement attaquable. Très spirituels et totalement fermés sur eux-même, les habitants ne parlent pas aux étrangers. Ils ne se consacrent qu'à la religion, au culte d'Av en particulier. Il semblerait que la déesse de la nature ait fait de ce lieu un de ses domaines privilégiés, ce qui contrarie fort la guilde car le comté Dormant est riche en terres élémentaires, un matériau utilisé par les sourciers pour les rituels d'enchantement. Les prêtres d'Av et habitants du comté sont donc quelquefois confrontés à des mineurs fous, prêts à tout pour creuser le sol et les montagnes sacrées de la déesse.

**Le Duché Fugdrasil**

Ce duché est situé au Nord d'Isin. Il est dirigé depuis maintenant 23 ans par la comtesse Elenor De Fugdrasil. Depuis son accession au trône elle n'a cessé de prôner une alliance entre son domaine et le comté d'Isin. Cette personne noble au physique toujours attrayant s'oppose en tout et pour tout au baron de Welkynd qui l'avait demandé en mariage par le passé afin de renforcer son pouvoir sur l'Akkad. Hélas pour lui, la duchesse est une prêtresse de Pso, la déesse de l'art et de l'amour. Par conséquent elle croit à l'amour véritable et refuse de donner sa personne pour une histoire de pouvoir et d'influence. Depuis cet incident, le baron de Welkynd l'a désigné comme faisant parti de ses ennemis. Le duché est la deuxième puissance militaire de l'Akkad et constitue un allié de choix pour la ville sainte d'Isin.

**Le Comté de Langleist**

Langleist était une belle cité avant la guerre contre Isin. Mais tout à changer.
Quand la défaite des troupes coalisées des nobles fût certaine, le baron de Welkynd fonça sur Langleist pour s'approprier la cité. Finalement, le baron félon ne fut repoussé qu'au prix d'énorme effort de la part de la population qui ne voulait pas de ce tyran. Mais la belle citée a souffert des ravages des combats. De plus, toutes les terres situées au sud du comté sont passées à l'ennemi. L'affront que Welkynd a fait à Langleist est énorme. Pour une fois en Akkad, les habitants sont encore plus aptes

à la reprise de la guerre que leur dirigeant. Une haine viscérale accompagne les pensés des paysans et des militaires qui jurent de venger leur comté, leur famille et leur honneur.

**Le Duché de Lasra**

Lasra est la grande cité du nord de l'Akkad. Avant qu'Isin devienne la plus grande ville du monde, Lasra était le plus grand centre commercial de la région. Idéalement placé le long de la côte, elle profitait du passage des navires vers les îles vierges ou vers l'Anduin.

Mais voilà tout à changer. Cette richesse commerciale s'est éteinte avec l'avènement d'Isin. Plus aucun navire ne passe dans le grand port de Lasra, les marchands ne viennent plus vendre leur bien sur le port. La ville est comme morte, perdant du pouvoir et des habitants. Une profonde rancœur anime les riches armateurs et marchand de Lasra qui se demande encore comment ils pourraient récupérer leur bien ou profiter des nouvelles routes commerciales. Pour l'instant, la prospérité n'est pas de retour, faisant de la ville et du comté tout entier une cible facile pour ses voisins.

**La cité pirate de Suse**

Suse n'est pas un domaine noble. C'est même tout le contraire. Suse est une bourgade pauvre bâti sur l'île du même nom. Depuis des temps immémoriaux, elle a toujours servi de repaire à des brigands et des pirates débarquant sur l'Akkad pour piller les habitants ou prenant la mer et détournant les navires. Les récifs entourant l'île en font un endroit quasiment inabordable pour un capitaine ne connaissant pas précisément les hauts fonds et les courants de la région.

Evidemment, depuis qu'Isin est deveunu la capitale de la kardia, le trafic maritime s'est accéléré. Et Suse, sur la route maritime vers l'Anduin est idéalement placée. C'est donc un très grand nombre de richesse qui passe par la cité, la cité des pirates et des corsaires.
Isin fait tous sont possibles pour raser la ville mais pour l'instant elle n'est pas une menace et les pirates ont encore de beaux jours devant eux.

**Le Comté Kopte**

Le comté Kopte regroupe els terres entre la plaine d'Isin et les montagnes du « toit du monde ». Il s'agit d'une région vallonnée, très pauvre mais stratégiquement située. En effet, de par sa situation, le comté kopte est une porte d'entrer sur Isin. Mais son armée et son chef sont faible. Le vieux comte n'est pas en état de mener une guerre. Il n'est même plus en état de régner. De fait se sont ses conseillers qui prennent les décisions à sa place. Certains se donnent même le droit de piller les terres voisines des duchés Morons et du comté d'Isin. La situation est donc extrêmement dangereuse. De fait, ce sont ses conseillers qui se mènent une guerre de palais pour pouvoir manoeuvrer le vieux dirigeant comme il le souhaite. Toutes les puissances de la région tente d'influencer la situation qui risque de devenir explosive très rapidement.

**Le Comté d'Uruc**

Le comté d'Uruc est le plus jeune des domaines nobles de l'Akkad. Il s'agit de terre qui appartenait avant aux Duchés Morons mais un héros du nom d'Uruc a pris la tête d'une rébellion de paysans et de pêcheurs. Uruc a fait sécession des Duchés

qui sont bien trop occupés par leur guerre civile pour s'occuper de ce petit comté.
Le comté d'Uruc est pauvre. Le pays est essentiellement côtier et les habitants vivent surtout de la pêche. Mais Uruc pense bien profiter de nombreux navires qui passent au large de ses côtes pour agrandir son pouvoir et sa richesse.
Pour l'instant, son principal souci est de contenir le baron de Welkynd qui menace régulièrement le héros d'envahir ses terres s'il ne lui verse pas un tribut en monnaies et en esclaves régulièrement. Sans trop de soutien dans la région, Uruc essaie d'obtenir l'appui du comte d'Isin. Mais il ne parait pas aussi douer en diplomatie qu'il ne l'était en rébellion et en combat.

**La Principauté Murgonde**

La principauté murgonde est le plus petit domaine de l'Akkad. Coincé entre les montagnes à l'Est d'Isin, ce territoire fortement accidenté est bien peu peuplé. La richesse du prince et de ses habitants vient des métaux extraits en grandes quantités sur le territoire. Revendue pur ou fondue sous forme d'armes, la principauté est le principal fournisseur d'armes de l'Akkad. Les murgondes entretiennent donc les luttes sans fin entre les nouveaux nobles, profitant de leur côté belliqueux pour s'enrichir.

Cependant, la relative faiblesse des murgondes en fait une cible facile. Le comte d'Isin notamment aimerait bien envahir son encombrant voisin qui fournit si généreusement ses ennemis.

**Le Duché d'Imar**

Le duché Imar regroupe les terres au nord de l'Akkad. Il s'agit d'un vieux domaine, c'était d'après la légende le préféré de l'empereur sous le Grand Empire. Revendiquant ce lien particulier que la région avait avec les empereurs, le duc d'Imar se considère comme le légitime régent de toute l'Akkad. Il est donc très agressif envers les autres nouveaux nobles qui sont autant d'offense à sa personne.
Mais il s'agit d'un régent ridicule, sanas cour, sans richesse et sans pouvoir. Le peu de ressources dont il dispose, il l'utilise pour son armée. Il l'envoie réaliser des « expéditions punitives » sur les domaines « ennemis ». Ces opérations militaires ne sont en réalité que des opérations de pillage mal orchestrées. Personne ne prend le Duc d'Imar au sérieux ce qui le rend encore plus fou de rage et dangereux.

# L'Andum

*Gouvernement :* Démocratie (Assemblé de Citoyens)

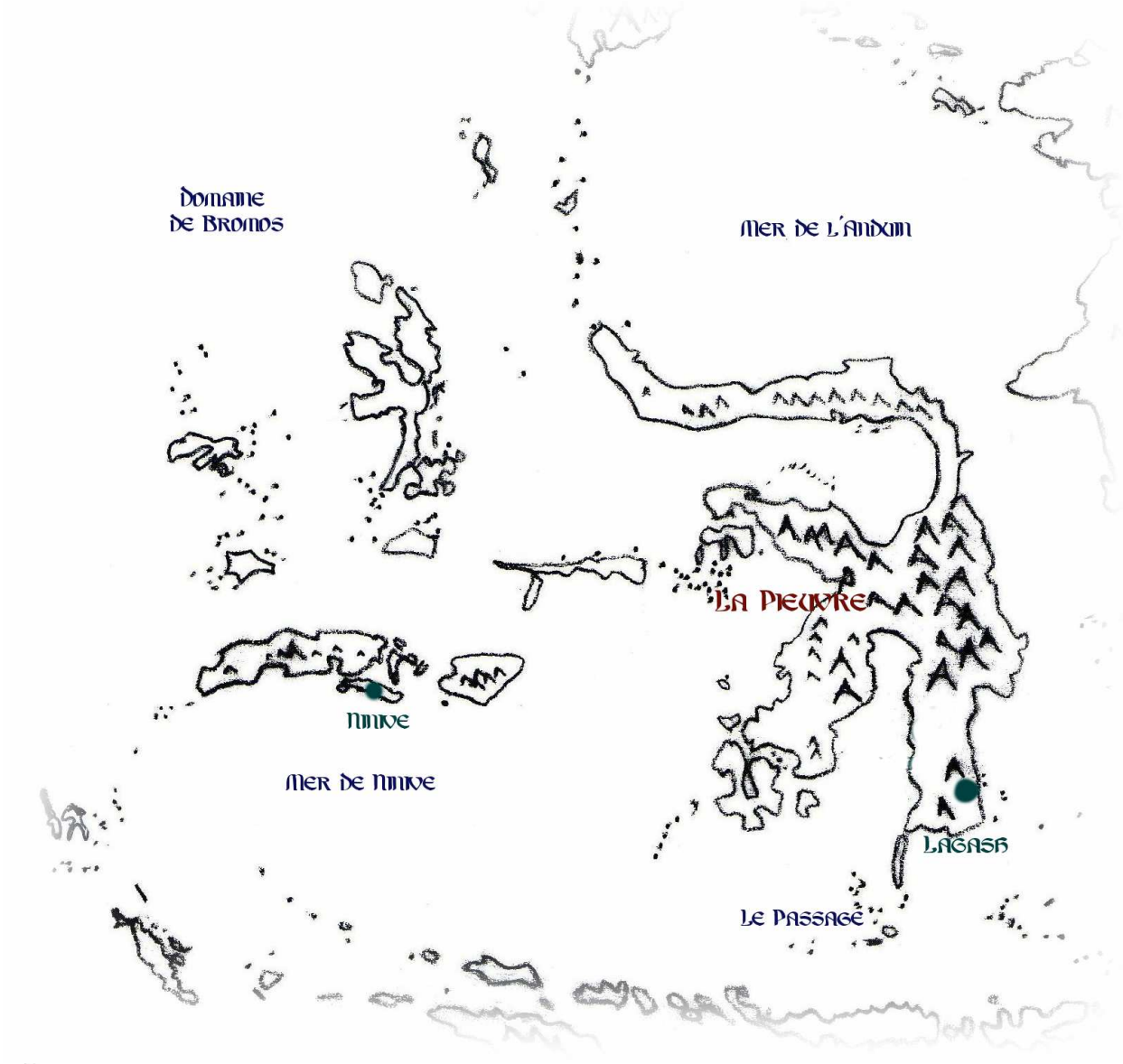
*Composition raciale :* 5 % Centaures, 13 % Humains, 12% Satyres, 30 % Piscanthropes, 20 % Nymphes, 20% Sanburiens

*Territoire :* archipels de petites et grandes îles

*Position militaire :* Flotte militaire la plus aguerri.

*Réputation :* Ensemble de cités états, Puissance commerciale absolue, beaucoup de lettrés, Farouchement indépendant.

*Divinité :* Protégé par les Dieux Our et Velas



**Géographie**

L'Anduin ce sont des îles, des îles à perte de vue, des îles innombrables. Ainsi, tout l'archipel entre l'Akkad et l'Empire Keshe regroupe la région de l'Anduin. Le climat étant équatorial, très chaud et très humide, on y retrouve essentiellement une jungle dense et ce sur presque toutes les îles. La plus grande île de l'Anduin est dénommée La Pieuvre à cause de sa forme allongé qui rappelle cet animal. Elle est parcourue par une chaîne de montagne qui culmine à plus de 4000 mètres. On prétend que de ses cimes, on peut voir très loin, jusqu'à Ninive à l'autre bout de l'Anduin. On peut aussi y apercevoir au loin l'autre grande montagne de la région : la dent de Fraoth, sa forme rappelant vaguement la forme d'une canine. Cette montagne surgit de la mer au beau milieu de la région. Le sommet en est toujours entouré de nuages. On prétend que le grand Hécatonchire, Le Marionnettiste, y aurait élu domicile et que la brume n'est là que pour cacher son antre. Bien téméraire sera celui qui ira vérifier si la légende dit vrai.

Les îles et mers inconnues sont nombreuses dans l'Anduin depuis le châtiment. Aussi les voyageurs ne s'écartent que peu des voies maritimes connues qui relient Ninive à Lagash, les deux plus grandes cités de la région.

La mer de l'Anduin est depuis toujours le grand carrefour de Tylestel. C'est là qu'aboutit le Passage, le long bras de mer qui longe Tsara Mosalaly. C'est un passage obligé vers le Sud et l'Empire Keshe et la voie du Nord permet de rejoindre les îles Vierges sans difficulté majeure.

**Origine Mythologique**

*L'Anduin se donne une origine divine. Chaque enfant de la région connaît ce mythe et est fier de ses origines. Avant que le Grand Empire ne s'éveille, quand les Titans n'étaient plus que poussières et reliques, l'archipel vivait sous le joug d'un terrible tyran : Omaos. Omaos était un humain, un ancien héros de Pso qui avait accompli depuis longtemps sa quête divine. Il avait bâti la plus formidable statue du monde pour sa déesse, une statue d'or, d'ivoire et d'airain. Elle était si grande qu'elle dépassait les montagnes environnantes.*

*Omaos avait utilisé toute sa puissance et son aura de héros invincible et victorieux pour devenir le tyran d'Elide, la plus riche cité de l'Anduin. Avec ses navires il terrorisait les autres îles et avec ses soldats il terrifiait ses propres concitoyens. Toujours à la recherche d'un jeu cruel, il trouva une astuce pour attirer à lui des mortels pour de macabres spectacles. Omaos envoya des hérauts annoncer de par le monde qu'il donnerait sa fille et son pouvoir à celui qui le vaincrait lors d'une course de char. Si le prétendant perdait, il devrait endurer la mort que choisirait pour lui Omaos. Nombreux furent les mortels qui vinrent tenter leur chance. Mais aucun ne pouvait gagner car le char d'Omaos était tiré par Pégase en personne. Vaincu par la ruse, le plus rapide des chevaux se devait pour l'éternité de tirer le char du tyran. Ce dernier s'amusait beaucoup avec les infortunés tombés entre ses mains. Pendant cinq ans, il tua de mille horribles façons les prétendants, sa sentence préférée étant de les faire écarteler avec leurs propres chevaux.*

*Velas décida qu'il fallait changer tout cela. Il donna au monde un héros : le fils qu'il avait eu avec une sanburienne dont le Dieu avait oublié le nom. Ce héros s'appelait Diodor. Sanburien comme sa mère, le dieu du temps lui ordonna de destituer Omaos, puis de créer une grande lignée en ayant 15 enfants. La divinité donna à son fils 4 chevaux parmi les plus rapides du monde. « Ils forceront Pégase à*

*aller à vive allure. » dit Velas à Diodore en un dernier conseil.*

*Diodore savait qu'il devait affronter un héros expérimenté et puissant. Il agit donc avec prudence. Il rentra déguisé en mendiant dans la ville d'Elide. Il demanda l'aumône au palais et on le laissa entrer. Là il tomba sous le charme de la fille d'Omaos, Nicipé. Prisonnière de son père, obligée de regarder passer devant elle les prétendants et les morts dans une complète impuissance, elle se laissa charmer par le héros de Velas qui lui promettait du changement. Toujours rusé, Diodore proposa à l'écuyer du tyran de trafiquer le char afin qu'une roue se détache durant la course. L'écuyer résista aux offres du héros mais il accepta finalement quand la princesse vient lui promettre que le moment venu il recevrait lui aussi une part du pouvoir.*

*Diodore put donc amener ses chevaux divins et affronter Omaos le tyran. Le début de la course fût très serré. Mais Pégase, ne voulant pas être battu, révéla ses vraies capacités de course et laissa sur place Diodore et son attelage. Le rire de victoire d'Omaos se transforma bien vite en un cri de désespoir quand il vit la roue de son char sauter. Pégase entraîné par sa divine vitesse traîna son maître attaché aux brides sur plusieurs kilomètres avant de s'arrêter. Le tyran était mort.*

*Nouveau maître d'Elise, la première chose que fit Diodore fut de tuer l'écuyer afin qu'il ne touche pas sa part. Le héros était d'humeur changeante comme son père. Il eut avec la princesse de nombreux enfants. Mais lors du 14$^{ième}$ accouchement, Nicipé annonça à son mari qu'elle ne pouvait en subir d'avantage, elle était à bout. Diodore désemparé à l'idée de ne pouvoir accomplir son but divin décida de se passer de l'aide de sa femme. Il alla voir la belle nymphe Oleas qui faisait depuis longtemps les yeux doux au héros. Il eu un enfant d'elle et l'adopta, le dotant des même droits que les enfants qu'il avait eu avec la princesse. Nicipé, folle de rage, tenta de tuer l'enfant. Diodore ne l'arrêta qu'à l'ultime seconde. Il donna l'enfant et ses chevaux divins à Oleas. Il lui ordonna de s'enfuir et de mettre son enfant en sécurité afin que s'accomplisse la volonté de Velas.*

*La ville d'Elise disparut durant le châtiment. Nombreux sont ceux qui cherchent encore la statue de la déesse Pso à travers l'Anduin. Mais Velas avait atteint son but. Les descendants de Diodore voyagèrent à travers l'archipel et fondèrent de nombreuses cités qu'ils dirigèrent. Ainsi, aujourd'hui encore, de nombreuses familles aristocratiques prétendent descendre du grand héros Diodore, protecteur de l'Anduin et héros de Velas.*

*Les chevaux que Diodore donna pour sauver son dernier enfant se retrouvèrent en Asturie, dans le Nord. Les descendants de ces chevaux forment depuis l'élite utilisée par la cavalerie du Royaume d' Astur.*

**Histoire**

Aussi loin qu'on s'en souvienne, l'Anduin a toujours vu naître les meilleurs marins du monde. Même le centaure Mahänne qui le premier a accompli le tour du monde venait de cette région (on le dit natif de La Pieuvre, au nord de Lagash).

Sous le grand Empire, les îles étaient toutes sous la direction d'un seul et même régent. La légende veut qu'il traversait la mer entre Lagash et Ninive sur son navire en deux jours. Le châtiment a changé cela et il faut maintenant un mois au navire pour réaliser le même trajet. Ceci reflète le principal malheur que le châtiment de Nerven a apporté à la région. La perte des cartes et les transports marins devenus soudain plus mortels ont fait que la localisation et les souvenirs de

nombreuses cités sont perdus à tout jamais. Le régent de l'époque, alors localisé à Ninive, a perdu tout son rôle et toute son utilité d'un coup d'un seul. Eloigné de tout contact, chaque île, chaque cité s'est reconstruite et défendu d'elle-même. Sans aucun contact avec le Grand Empire qui les protégeait jadis, les habitants, isolés de tout, se sont regroupés autour de l'aristocratie locale. Cette dernière, quand elle réussissait à survivre au châtiment, se voyait confier par ses concitoyens reconnaissants la direction de la cité.

Ainsi, ce sont les grands propriétaires terriens et les militaires qui dirigent maintenant les cités et les îles de l'Anduin.

Les plus chanceuses et les plus riches ont très tôt mis à l'eau des navires, des trirèmes fortement armées, afin de reprendre contact avec les autres îles. En réalité, durant les dures années qui suivirent le châtiment, ces navires pratiquèrent plus souvent le pillage des communautés qu'elles redécouvraient que l'entraide et la diplomatie.

Mais peu à peu, les cités se fortifiant sans cesse et les flottes augmentant, la piraterie a laissé place au commerce et des liens se sont reformés entre les habitants de l'Anduin. Cela dit, l'indépendance acquise après le châtiment empêcha toute nouvelle réunification de la région. Partout, les cités-états dirigés par l'aristocratie avaient pris le pouvoir.

Mais pourtant, une étrange unité culturelle liait tous les peuples des îles de l'ancienne région impériale. En effet, tous les mortels de l'Anduin ont été marqués par les années d'isolement et par la nécessité de s'entraider pour survivre. C'est cette idée d'entraide qui pousse les habitants de cette région au commerce et à l'ouverture vers les étrangers. L'autre grand facteur qui a marqué cette société, c'est la mer. Cette culture c'est l'amour de la mer, du navire, de l'esprit d'aventure et de la richesse. La mer, durant toutes ces années de souffrance, fût le premier rempart contre bien des ennemis et en même temps la première source de nourriture. Ainsi, poussés par Velas, le Dieu du voyage, les pirates et marchands de l'Anduin explorèrent les anciennes voies maritimes et permirent à nouveau les contacts entre les différentes régions de Tylestel. Les cités fondèrent même des colonies pour aider le commerce. Suse fût fondée à cette époque comme une colonie de Lagash.

Tout a une fin, même les meilleures choses. Les marchandises transportées en Anduin et la position stratégique de l'archipel avait fini par éveiller l'appétit de l'Empire Keshe. Ce dernier était enfin remis du terrible châtiment et se présenta avec une flotte plus puissante que jamais. L'indépendance, le commerce, la richesse, la mer, tous cela allait être remis en cause par les Keshes qui envahirent Ninive et pénétrèrent dans l'Anduin. L'aristocratie marchande et foncière qui dominait alors tout l'archipel se réunit à Lagash pour discuter de la position à adopter. L'Anduin était faible, l'empire était fort, cela tous le savaient. Mais la richesse et la liberté de tous ces gens étaient menacée. Aussi, en se souvenant que c'est en s'unissant qu'elles avaient survécu à un ennemi bien plus redoutable, les cités- états s'unirent. Les marchands équipèrent leurs gros navires et engagèrent des marins, donnant de leur propre trésor. Face aux soldats expérimentés de l'empire, ils firent parler le patriotisme de leurs citoyens et engagèrent sans hésiter de nombreux mercenaires. La Ligue de l'Anduin était née en cette année 1879.

Malgré tous ces efforts, malgré une flotte plus nombreuse et la bénédiction du Dieu Velas sur la Ligue nouvellement créée, les troupes de l'Anduin perdaient toutes les batailles. Ce fut finalement grâce à l'intervention d'Ambérion, le héros légendaire, et du Dieu du combat Irs à travers son héros, que l'Anduin repoussa

l'Empire Keshe. La ville de Ninive fut libérée et rejoignit la Ligue avec enthousiasme. C'en était fini de la guerre. L'histoire de la Ligue, elle, commençait.

**Organisation politique**

Malgré une histoire récente très riche en évènements bénéfique, tout n'est pas rose dans l'Anduin. Tout d'abord, il ne faut pas croire que toutes les cités et les îles font partie de la Ligue, loin de là. Il existe encore de nombreuses îles totalement inexplorées et il est possible pour l'aventurier de rencontrer des sauvages, des cannibales qui auraient survécu au châtiment par leur propre moyen. Le voyageur se doit donc d'être extrêmement prudent en débarquant sur une île inconnue et d'autant plus s'ils croisent des sauvages. En effet, cela signifie que des créatures titanesques en nombre peuplent toujours l'île.

A la fin de la guerre contre l'Empire Keshe, il y a 15 ans de cela, nombre de cités quittèrent la Ligue de l'Anduin. En effet, la Ligue avait été créée pour la guerre et il tardait à beaucoup de reprendre leur indépendance, loin de l'assemblé de Lagash. On retrouve donc dans l'Anduin deux types de cités-états : celle qui font partie de la Ligue et les indépendantes, courtisées par cette dernière.

Le fonctionnement de la Ligue se veut « démocratique ». Ne vous méprenez pas, le mot « démocratique » ne signifie pas la même chose dans un univers antique que de nos jours. Afin de bien comprendre les différences d'interprétation, je vais décrire le fonctionnement de la Ligue. Celle-ci est dirigée par un assemblée qui se réunit à Lagash une fois par mois au maximum, en fonction de la situation. L'assemblé décide de l'armement des navires communs à la Ligue, de qui va les armer, de qui va les diriger. L'assemblée a aussi pour rôle de protéger le commerce, de protéger les cités membres et de traiter les demandes de nouvelles cités attirées par les avantages de la Ligue. Par contre l'assemblée ne dirige en aucun cas ce qui se passe au sein de chaque cité-membre. Liberté est laissée en théorie à chaque dirigeant de faire ce qui bon lui semble. L'argent nécessaire au fonctionnement de la Ligue est obtenu par des donations des cités-membres, ou par des mortels forts riches qui veulent montrer à quel point le Dieu de la richesse les aime. Une autre forme de financement utilisée est le recours à des missions de pillage en utilisant la flotte de la Ligue, la plus puissante dans tout Tylestel.

Qui sont les mortels siégeant à l'assemblé ? Il s'agit bien sûr des mêmes aristocrates qui dirigent les cités-états, chacune envoyant une ou plusieurs personnes pour les représenter. Tous les votes n'ont pas le même poids bien sûr. Parmi les membres, il y a tout d'abord les primogènes, les cités qui sont restées membres de la Ligue alors que la guerre contre l'empire Keshe était finie. Ce sont donc ceux qui l'ont maintenu en place. Les autres cités qui ont adhéré par la suite sont nommées les secundus, les seconds. En cas de vote à l'assemblée, si les huit primogènes sont en désaccord dans leur vote, ce sont les secundus qui les départagent. Mais si les primogènes se mettent d'accord avec plus des deux tiers des voix, on ne fait pas appel aux secundus. Le décompte des voix au sein des primogènes est lui aussi inégalitaire car le nombre de voix de chaque cité est proportionnel à l'argent mis à disposition pour la Ligue par la cité en question. Nous avons donc un système qui favorise ceux qui étaient au pouvoir au début de la Ligue et qui met en avant les plus riches. Il se trouve que la cité la plus riche et qui

profite au mieux de ce système est la cité de Lagash sur l'île de la Pieuvre.

Pour adhérer à la Ligue, les cités se doivent de payer une lourde taxe qui servira soit-disant à protéger les navires de pêche et de commerce des attaques de l'empire Keshe ou des pirates. En vérité cette protection est très aléatoire. A part l'île de la Pieuvre et l'axe Lagash-Ninive, le reste de l'Anduin n'est peu ou pas protégé. Mais, qu'elles aient subi une attaque ou non, les cités doivent payer. Celles qui ne peuvent ou ne veulent plus payer leur tribut se voient pillées par les troupes qui sont sensées la défendre et ce sur ordre expresse de l'assemblée. Malgré cela, de nombreuses cités demandent à entrer dans la Ligue de l'Anduin, portées par l'euphorie de rejoindre une grande alliance protégée par le Dieu du temps, Velas. La flotte de l'Anduin est efficace. Toutes les cités n'ont rien à craindre tant que l'Empire Keshe reste tranquille.

**Organisation sociale**

Chaque cité-état a un fonctionnement légèrement différent mais elles se copient toutes les unes les autres ; le modèle par excellence étant la cité de Lagash.

La population des cités de l'Anduin se découpe comme suit : tout en bas de l'échelle sociale se trouvent les esclaves. Peu nombreux dans l'Anduin (comparé à l'Empire Keshe) ils sont toutefois bien présents. Les esclaves forment environ 10% de la population. La majorité des habitants fait partie du peuple de l'eau : des marins, des pêcheurs, des vendeurs de poissons ou videurs de truites. L'Anduin compte une forte population de piscanthropes qui entretient une culture d'algues sous marines très appréciées. Une fois séchées, certaines sont vendues à prix d'or en tant qu'épices de cuisine. Le peuple de l'eau représente presque 70% de la population. Le reste de la population se partage entre l'exploitation des quelques terres cultivables, coincées entre la jungle et la mer, puis viennent les marchands et les scribes.

Les habitants de longue date de la cité, les plus riches et les influents, sont souvent reconnus comme étant des Citoyens. Etre un citoyen de la cité offre de nombreux droits qu'ignoreront toujours les esclaves et les étrangers. Tout d'abord, un citoyen ne peut être accusé de crime ou de délit que par un autre citoyen. Un citoyen voit ses impôts limités à une somme fixe et ce quelle que soit sa richesse. Il n'y a que les citoyens qui peuvent participer au choix de l'Archonte, le mortel qui dirige la cité en temps de guerre. Et bien sûr, ce sont les citoyens qui choisissent celui qui les représentera à l'assemblée de la Ligue à Lagash.

Pour être citoyen, il faut être né de parents citoyens et s'acquitter d'un paiement d'une drachme par an à la cité. La loi stipule d'ailleurs que les postes les plus importants sont toujours réservés aux citoyens les plus riches (l'aristocratie). On pense que moins de 5% de la population de l'Anduin a un titre de citoyen. Il n'est pas totalement impossible pour un étranger de devenir citoyen. La citoyenneté peut être accordée à titre exceptionnel pour récompenser un héros ou un exploit militaire, ou un donateur particulièrement généreux.

Un nouveau titre de Citoyen de la Ligue a été créé par l'assemblée de l'Anduin. Il s'agit d'un titre particulier donnant l'immunité judiciaire dans toutes les villes de la Ligue. Ce titre étant obtenu à vie, autant dire qu'il est très rarement délivré.

Au niveau des relations avec les puissances étrangères, les choses tournent à l'avantage de la Ligue. En effet, l'empire Keshe se tient tranquille aux frontières et le

commerce a même repris. Toutefois c'est surtout le commerce d'esclaves qui intéresse l'empire. Profitant de la plus impressionnante flotte marchande du monde, les marins de l'Anduin voguent sur toutes les mers, se montrant essentiels dans les échanges.

Il n'y a bien qu'avec Isin que la Ligue ne sait pas quelle position adopter. En effet, l'assemblée aurait bien aimé l'annexer à la Ligue mais une telle chose est impossible ; les sourciers d'Isin ont montré qu'ils voulaient leur indépendance. Le commerce des cristaux de kardia étant de loin le plus profitable, il n'est pas pensable de boycotter Isin. Dés lors, la Ligue est bien obligée de faire bonne figure devant la ville qui est aussi le centre du monde.

**Généralités sur les habitants**

Le premier contact que les étrangers ont avec l'Anduin est souvent celui avec l'administration du port. C'est là que le voyageur se rend compte à quel point la Ligue est administrative. Tout navire entrant doit consigner nombre de choses avant que ses passagers puissent débarquer, chose aberrante comparé à d'autres port. Ainsi sont consignés le nom du bateau (que le scribe demandera même s'il est écrit en gros sur la coque), le nom du capitaine, sa destination, son chargement, la longueur de son séjour, … Toutes ces informations iront grossir le tas de tablettes de la capitainerie qui ne les consulte jamais mais qui doit tout archiver. Les choses vont ainsi dans l'Anduin : tout est noté, gravé dans la pierre ou dans la cire : les discours des orateurs, les contrats de ventes dépassant les 1000 drachmes, les textes de lois (consultables seulement par les citoyens). Bref presque tout. Cela constitue un changement choquant pour les étrangers qui, pour la plupart, ne savent pas lire et encore moins écrire. Cette habitude de tout classer, enregistrer et comptabiliser a donné une place de choix au scribe dans la société. On trouve sur chaque place de marché, près du port, dans les procès, des scribes aptes à écrire ce qu'on leur demandera. C'est pourquoi, dans l'Anduin plus qu'ailleurs, on trouve des personnes sachant lire et écrire : pour faire face à l'administration.

Cela dit, passé le choc avec l'administration, le voyageur découvrira des gens aimables et ouverts, très sympathiques avec les étrangers, prêts à leur expliquer toutes les petites spécificités de la cité et au passage les conduire vers leur échoppe. Les habitants sont courtois mais aussi commerçants. De plus, le fait d'être sous la protection de Velas a rendu les gens optimistes avec le temps. Cela se traduit par cette plus grande confiance dans l'avenir et notamment envers les héros. En effet, la populace tout comme l'aristocratie et même l'assemblée n'hésitent pas à donner de grosses responsabilités aux héros. Cette forme de traitement est toujours agréable comparé à la suspicion de l'Akkad. Mais le voyageur avisé sait que la protection du Dieu du changement peut s'arrêter d'un moment à l'autre.

# TSARA MOSALALY

*Gouvernement :* Tribus sans gouvernement central

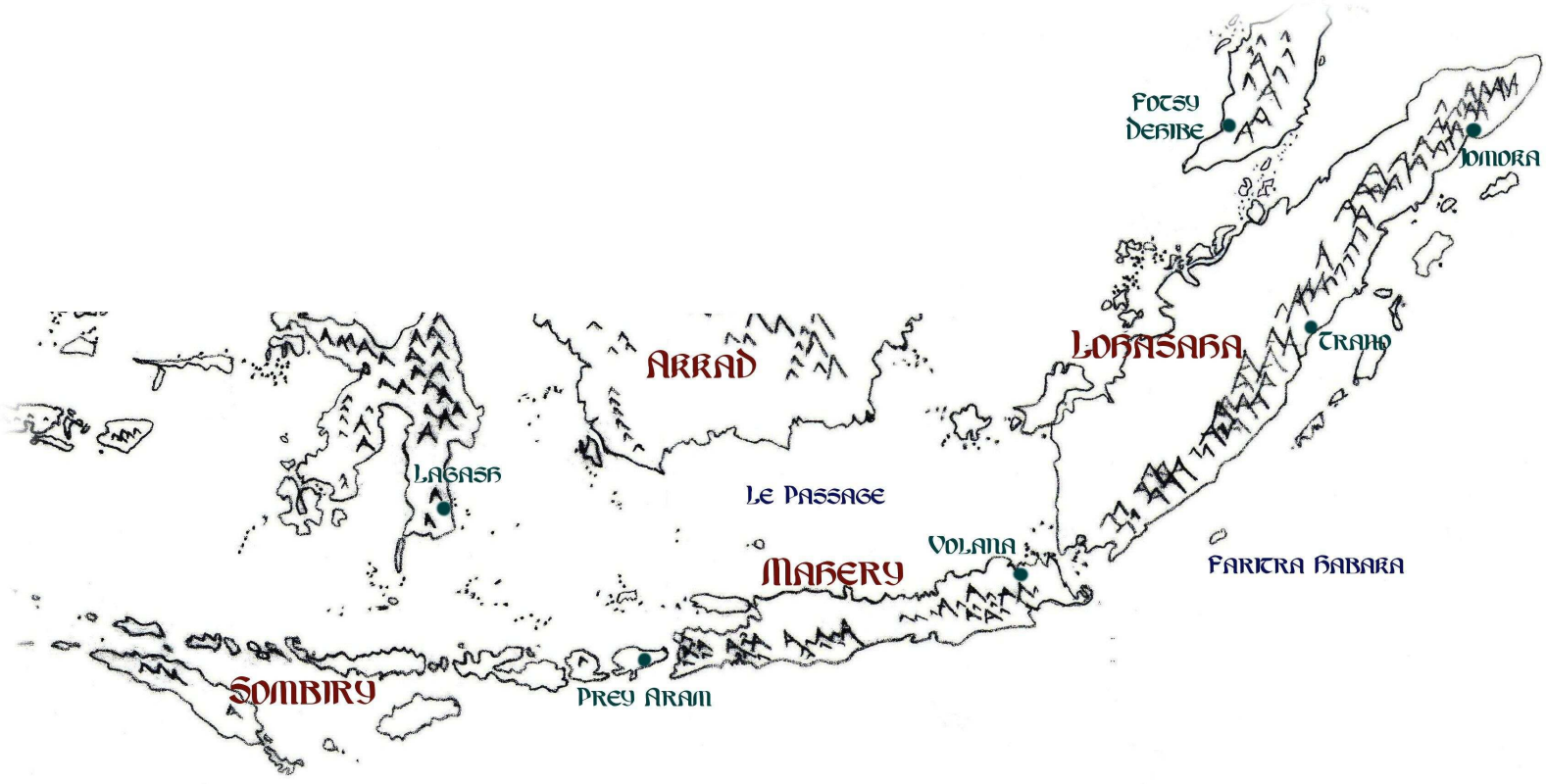
*Composition raciale :* 40 % Centaures, 8 % Humains, 20% Satyres, 15 % Piscanthropes, 5 % Nymphes, 12% Sanburiens

*Territoire :* Grandes plaines et forêts sauvages.

*Position militaire :* Enorme population de guerriers divisée. Aucune menace majeure.

*Réputation :* Rejet de la civilisation et de la Cité, Territoire sauvage, Puissance endormie, Langue commune non pratiquée.

*Divinité :* Beaucoup de tribus sont sous la protection d'Irs



**Géographie**

Le Tsara Mosalaly concerne toute la région d'îles de Fotsy Dehibe à l'Empire Keshe. On discerne cependant trois parties dans cette grande région. Il y a tout d'abord les deux grandes îles Lohasaha et Mahery qui sont ensemble assez grandes pour dépasser la superficie de l'Akkad voisine. Et enfin à l'ouest de Mahery se trouvent els Sombiry, les fragments d'îles. Les deux grandes îles principales regroupent la plus grandes parties de la population. Elles présentent sur leurs faces nord de grandes plaines traversées par de larges fleuves qui parcourent le territoire du sud au nord. Le sud est une immense chaîne de montagne, la Rojo Vy. Les plus hauts sommets culminent à plus de 5000 mètres et offre un superbe panorama sur les plaines au nord mais aussi sur la grande mer insondable du sud, la Faritra Habaka. La région de Tsara Mosalaly est au bord du Passage, la principale route commerciale qui longe les côtes pour relier l'Asturie à l'Anduin. C'est donc un passage très fréquenté.

**Origine mythologique**

*L'histoire de la région commence avec la fin du royaume barbare de Turion. En 911, subissant une terrible malédiction due à la colère de Nerven, le peuple de Turion devait faire fasse à une famine atroce consécutive à des récoltes minables sur plusieurs années et en même temps à une guerre contre le royaume d'Helios. C'était trop de souffrance pour un seul peuple. Par conséquent, les mortels se réunirent sous l'impulsion du héros de Irs, Taloha le centaure. C'est donc tout un peuple qui quitta ses terres pour trouver une terre d'accueil. Femmes, enfants, vieillard, bétails, chevaux, outils, tous ce qui étaient transportable avait été emmené. Les troupes d'Helios trouvèrent les villages et les habitations désertées à travers tout Turion. Mais au lieu de se réjouir de leur victoire, les généraux voulaient continuer la guerre. Ils n'avaient aps eu leur grande victoire, leur bataille finale contre l'ennemi qui pouvait leur apporter la gloire et l'éternité. Les troupes d'Helios poursuivirent donc les fuyards, harcelant les longs convois, frappant les plus faibles sans aucun remords. N'ayant pas assez de troupes pour protéger plus d'une centaine de millier de migrant, Taloha forma une troupe composée des meilleurs cavaliers et des plus rapides centaures de son peuple. Il passait ses journées à courir d'un bout à l'autre de la gigantesque caravane que formait son peuple. Mais au final, il due se rendre à l'évidence : peu importe la distance, ils seraient toujours poursuivi par les troupes d'Helios.*

*Taloha ordonna alors que fut construit de grand navire pour emmener son peuple par delà les mers. Pendant que la construction avançait et afin de venger tous ceux qui étaient morts durant l'exil, le grand héros d'Irs décida d'organiser une mission suicide. Il emporta avec lui six des meilleurs soldats de Turion et s'infiltra dans le royaume d'Helios, jusqu'à la cité, cœur du royaume. Là il s'attaqua ouvertement au roi lui-même, cherchant à le provoquer en duel comme les disciple d'Irs avaient habitude de faire. Mais bien sûr le roi refusa et ordonna que Taloha et ses compagnons soient abattus. Le héros mena un furieux combat, tuant nombre des participant de la cour et parmi les meilleur combattant du royaume. Mais il fût finalement achevé traîtreusement par un prêtre de Nerven, concluant ainsi la malédiction que le dieu de la foudre avait fait peser sur Turion.*

*Le peuple de Turion réussis à fuir et rejoint un archipel de grandes îles qui semblaient totalement inhabité. Ils nommèrent leur nouvelle terre Tsara Mosalaly, « Bonnes Aventures » dans leur langue. Ils gardèrent toujours dans leur*

*cœur le souvenir de Taloha qui se sacrifia pour eux.*

**Organisation politique**

Parlez de politique en Tsara Mosalaly est un peu exagéré. Actuellement, les habitants de la région, descendant du peuple de Turion, se nomme les mosaliens. Ils parlent leur propre et ont complètement oublié la langue commune à cause de l'isolation du châtiment.

Conservant leur mode de vie nomade, les habitants se sont réunis en tribus. Chaque tribu voyage à travers le pays selon les saisons et suivant des rituels anciens. Le pays est vaste, immense, et pour autant chaque tribu sait qui sont leurs voisins, qui sont ceux qui passeront dans la région. Chaque tribu a ses ennemis. Les tribus s'opposent entre elles et plus rarement elles s'opposent aux étrangers. Le pays ayant une réputation de sauvagerie extrême, que ce soit de la part de la faune que des habitants, les voyageurs et les étranges sont peu nombreux loin des côtes. Cet aspect isoler du monde est très apprécié des mosaliens qui gardent un mauvais souvenir de la présence étrangère. La seule fois depuis l'émigration depuis Turion que les mosaliens ont eu à subir la présence d'armée étrangère a été durant la guerre entre les deux descendant du grand empire : le royaume d'Astur et l'Empire Keshe. La région de Tsara Mosalaly se trouvant entre ces deux puissances, le pays a été durement touché, en particulier par le royaume d'Astur qui s'appropriait la terre des nomades. Cette agression de la part des étrangers est la seule chose qui a unifié les tribus depuis presque un millénaire.

De fait, les Asturiens ont essayé de comprendre pourquoi ils avaient perdu si rapidement contre ses mortels en apparence si sauvages. Il est apparu que les mosaliens disposent non seulement d'un pays immense mais qu'ils sont aussi beaucoup plus nombreux que les autres nations voisines. Leur métallurgie est supérieur à tous ce qui est connu et les richesses de leur pays encore inconnues en grande partie. En conclusion, la seule chose de rassurante pour le royaume d'Astur c'est que les tribus ne sont pas prêtes de se réunir de nouveaux ! Elles se querellent sur tellement de points qu'ils peut s'écrouler encore un millénaire avant la prochaine grande union mosalienne. Mais en attendant, tous s'accordent à dire que Tsara Mosalaly est grande puissance endormie et tous trembleront quand elle se réveillera.

**Organisation Sociale**

Les tribus parcourant Tsara mosalaly sont toutes différents les unes des autres. Elles ne voyagent pas aux même endroits, n'ont pas les même habitudes, les même rites. Cependant on arrive à différencier un comportement général.

La grande majorité des tribus voyagent sur terre, sur les grandes îles Mahery et Lohasaha. Elles sont entourés d'un bétail important et s'adonnent également à la cueillette. Il existe aussi des tribus qui pratiquent le nomadisme sur la mer. Voyageant sur les navires, s'arrêtant à chaque zone de pêche, il s'agit d'un nombre réduit de tribus mais ce sont ceux qui ont le plus de contact avec les étrangers. Paradoxalement ce sont elles qui protègent toutes les autres de l'influence des étrangers. Il existe enfin un dernier type de tribu : les sédentaires. Elles sont encore moins nombreuses et vivent dans les quelques villes de la région ou alors dans les montagnes.

Une tribu nomade « standard » compte plusieurs milliers de personnes (5000 environ) et au moins autant de têtes de bétail. Les animaux ont une place majeure dans la vie de ces personnes. Les protéger des prédateurs et des vols par d'autres tribus est primordiale.

Quand la tribu s'arrête en un point, après s'être orienté avec les fleuves et les étoiles, elles s'installent pur deux ou trois mois, voir plus longtemps si l'hiver s'annonce. Tout le monde met alors en place les tentes, les plus grandes étant réservé aux grandes familles et aux guerriers d'exceptions.

La société mosalienne place au sommet deux personnes : le grand ancien qui porte le titre de Taloha, et le chef de la tribus, nommé Lehibe. Si l'ancien représente le savoir accumulé depuis la création de la tribus, le chef est celui qui dirige les mortels à la bataille. La tradition veut que le Lehibe soit le plus fort des mortels de la tribu. Ce culte de la force et de la victoire est typique des mosaliens. Vaincre son ennemi en montrant sa puissance est un signe de la protection d'Irs, le dieu du combat. Il s'agit de la divinité la plus adulée en Tsara Mosalaly. D'ailleurs, bien souvent, le chef ou l'ancien est un prêtre d'Irs, quand ce n'est pas les deux en même temps.

En dessous de ces deux figures dominantes se trouvent tous les guerriers de la tribus qui servent la plupart du temps à encadrer le bétail et à faire de la reconnaissance.

Le bétail appartient à la tribu et pas à une seule personne. Il s'agit d'un bien mis en commun et pour le bénéfice de toute la communauté. S'attaquer à un animal d'une autre tribu est donc considéré comme un acte de guerre.

On retrouve peu de prêtre dans les tribus mosalienne à part bien sûr un prêtre d'Irs. Les cultes d'Av et de Bromos sont très développés dans les plaines et sur les côtes respectivement. Par contre les autres divinités sont bien souvent ignorés. Le culte de Blis est embryonnaire mais survis tout de même. Ceux de Nerven et de Pso sont tout bonnement inexistant ce qui ne manque pas de vexer les êtres divins.

Nerven en particulier est très irrité par les pratiques de justice des mosaliens. Ces derniers ne pratiquent même pas la loi du Talion mais belle et bien la loi du plus fort. Ils demandent le plus souvent à Av ou à Irs d'arbitrer leur conflit. Avec un tel système, la sagesse des anciens est tout ce qui peut calmer la rage du plus fort e n pleine crise de puissance.

Il peut arriver que les tribus intègrent un nouveau membre qui n'y soit pas né mais c'est assez rare. Cela peut arriver quand un membre de la tribu meure et qu'un proche parent, sa mère, désire adopter un mortel pour le remplacer. Les guerriers de la tribu partent alors en chasse et enlève un mortel. Après une période d'acclimatation de plusieurs mois où la personne kidnappé est bien souvent ridiculisé, le proche parent peut décider de l'adopter, conférant alors au nouvel arrivant les même droits que les autres membres de la tribu. Le rituel d'adoption est différent d'une tribus à l'autre mais il comporte bien souvent une phase ou le nouvel arrivant est plongé dans l'eau pour le laver de son ancienne identité. Toujours dans la même idée, il peut arriver qu'on lui demande de se placer au milieu de la fumé d'un grand brasier pour que la fumé purifie son corps.

Les tribus les plus importantes de Tsara Mosalaly sont Les Lanciers, Les Poings de fers et la tribu des Terres de cendres. Les noms des tribus sont choisis pour être évocateur de leur pouvoir et servent à bâtir leur réputation.

### Particularités du Tsara Mosalaly

Comme on l'a dit, les mosaliens ne respectent pas vraiment les étrangers. En particulier, les mortels venant du royaume d'Astur sont chassés. De façon générale, les mosaliens n'accorde pas un bon souvenir à tous ceux qui se disent descendre du Grand Empire ou qui le

représente. Ils ont l'impression d'être dévalorisés et méprisé par ce type de personnes ce qui est une grossière erreur. La seule exception concerne ceux qui ont appris à parler leur langue. Cela montre qu'ils se sont intéresser à leur culture ce qui est très valorisant. Les mortels forts à la musculature impressionnant font bien bonne figure également.

Ces îles ont été très durement touchées par le châtiment. Des cités construites à l'époque se sont enfoncés dans le sol et ont disparu. La grande route impériale qui parcourait la région est tombé en ruine, n'étant plus qu'une piste à certains endroit. Les quelques sédentaires ont été poussés à reprendre leur vie nomade pour survivre. Le mode de vie des habitants est brutal voire sauvage chez certaines tribus. La plupart vivent d'élevage et de cueillette. Ce sont toutefois d'excellents négociants qui pratiquent le troc avec les autres tribus et les étrangers ; aussi ne vous laissez pas abuser par leurs vêtements sales ou rapiécés, on ne peut se permettre de les prendre de haut.

Toutefois, les mosaliens ont leur propres problèmes, le plus dangereux étant les loups-garous. En effet, cette engeance titanesque existe toujours et ce malgré les efforts des tribus et des sourciers pour les arrêter. Les hommes-bêtes se cachent parmi la population et massacre le bétail. Leur présence est cause de tensions entre les tribus. Il existe bien peu de solution pour les combattre, il faut trouver qui est la personne infectée et l'abattre le pus tôt possible. Toute la sagesse des anciens intervient alors pour trouver le coupable.

L'invention mosalienne la plus importante n'est pas leur métal, bien supérieur à ce qui se trouve ailleurs, mais les drakkars. Le drakkar est venu dans l'optique de faire un navire à usage multiple, capable de voyager près des côtes mais aussi apte à tenir la haute mer pour la pêche. Il devait être de surcroît assez grand pour pouvoir transporter le plus de monde possible. Et le génie des artisans mosalien mis au monde le drakkar. La légende prétend qu'il est dérivé des navires qui emportèrent le peuple de Turion en exile. Par contre depuis quelques années, le savoir de ce genre de construction se perd et de moins en moins de nouveaux drakkars sont mis à l'eau.

Une rumeur en Tsara Mosalaly fait état de la présence d'une source de kardia. La guilde des sourciers a envoyé de nombreux chercheurs pour vérifier sa présence. Les conclusions de ces savants sont que le territoire est si vaste et que les peuplades sont tellement craintives envers les étrangers que ce serait très possible mais qu'il pourrait s'écouler encore 20 ans avant qu'on ne sache la localiser, si elle existe vraiment !

**Les cités de Tsara Mosalaly**

La région ne compte pas beaucoup de villes malgré l'immensité de son territoire composé de larges et de hautes montagnes. Mais les quelques villes existantes sont assez remarquables.

Tout d'abord il y a Volana. Cette cité est celle qui compte le plus d'habitants de tout Tsara Mosalaly. Pourtant plus de 80% d'entre eux sont des nomades qui ne restent en ville que pour un mois en moyenne. En fait, les différentes tribus viennent dans cette ville pour échanger leurs denrées avec les navires étrangers qui accostent dans le large port. La ville est essentiellement constituée de tentes montées par les itinérants. La ville peut donc paraître vivante pour l'étranger qui s'y balade, les « rues » et les « allées » changeant au fil des mois. Seul le port et ses environs immédiats ont été construits en pierre ou en bois durable. C'est donc le lieu idéal pour un premier contact avec le

pays pour les étrangers. Et c'est le lieu préféré des tribus pour faire du commerce.

On peut aussi parler de Fotsy Dehibe, la ville pirate dirigée par la terrible nymphe Armfé. Il ne s'agit pas d'une ville qui se trouve en Tsara Mosalaly, mais elle est dirigé et peuplé par des mosaliens. Si jamais vous voulez recruter quelques malandrins c'est l'endroit où aller mais faites attention de ne pas attirer l'œil de la nymphe car alors vos jours seraient comptés.

A l'opposé de Fosty, on retrouve Prey Aram, une ville nouvelle bâti par le royaume d'Astur. Il s'agit d'une singularité dans ces terres sauvages. Prey Aram a été bâti par des troupes du royaume qui n'avaient plus de navires pour rentrer au pays. Les soldats ont donc commencé par construire des fortifications sur une île rocailleuse. Aujourd'hui c'est une petite ville qui résiste à la marée et à la nature sauvage. Pratiquement sans aucun soutien du royaume et des habitants locaux, les soldats asturiens ont brillamment réussis à créer un avant poste pour observer et éventuellement stopper les mouvements de troupes de l'empire keshe, l'ennemi juré des asturiens.

Le châtiment a marqué la région, c'est une certitude. Les ruines de la villes de Trano sont là pour le rappeler. Trano a été construite pendant le Grand Empire en tant que capitale de la région. Nulle ne sait ce qui sait passer pendant le châtiment mais la zone est maintenant désolée, les bâtiments sont en ruines, comme ravagé par un millier de tir de catapulte. Un grand mystère entoure la ville de Trano. Les courageux qui suivent la route impériale jusqu'au bout y arrive dans une ambiance de mort. Les tribus évitent l'endroit. Leur croyance leur rappel que cette zone est maudite, ceux qui en ressortent sont changés à jamais, apportant la mort autour d'eux.

Une dernière ville notable est celle de Jomoka. Cette cité, située à la pointe nord de la plus grande des îles Tsara Mosalaly, fait souvent commerce avec les marchands venus du Cathay, cette ancienne région impériale au nord de Tylestel est devenue indépendante après le châtiment. La cité est presque exclusivement peuplée de piscanthrope. Elle a en fait été bâti par une tribus de piscanthrope qui a décidé de se sédentarisé dans cette endroit idyllique. Les hommes poissons ont adapté la ville à leur mode de vie. Presque tous les bâtiments sont engloutis par les flots, on ne trouve que quelques passerelles et le port à la surface pour les voyageurs étrangers. Si vous passez dans la région et que vous êtes piscanthropes n'hésitez pas à aller voir la fabuleuse cité sous la mer, c'est une pure merveille.

**Les héros en Tsara Mosalaly**

Si le mosaliens rejettent les étrangers en général, ils sont très accueillants envers les héros. En effet, les héros étant connus pour leur force et leurs exploits, ils n'ont aucun mal à s'imposer et à faire carrière. Ils peuvent par exemple devenir chef de tribu en associant force et charisme.

# LES ILES VIERGES

*Gouvernement :* Cités états sans Gouvernement central

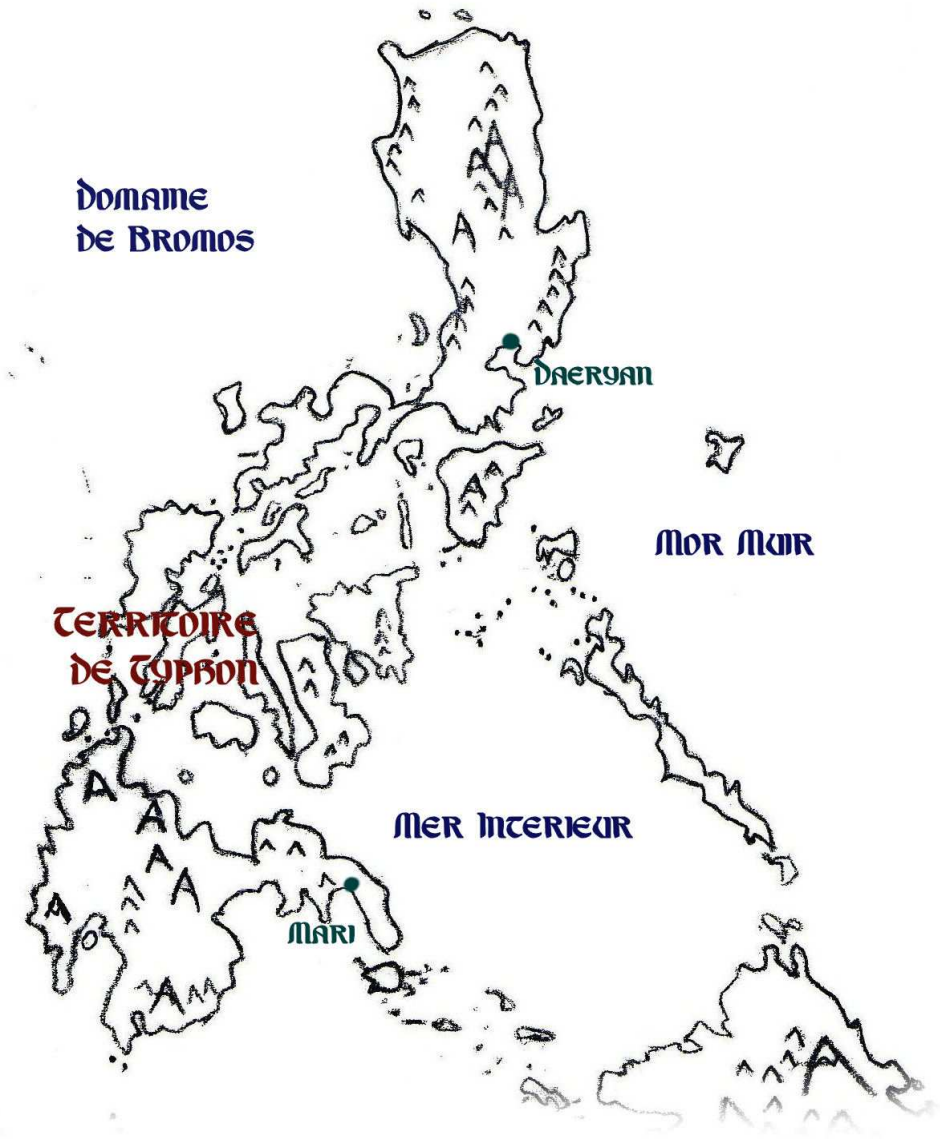
*Composition raciale :* 10 % Centaures, 13 % Humains, 12 % Satyres, 20 % Piscanthropes, 30% Nymphes, 15 % Sanburiens

*Territoire :* Archipels d'îles pour certaines volcaniques

*Position militaire :* Quasi néant. Forte concentration de créatures titanesques.

*Réputation :* Mari, ville sainte de la déesse Pso. Pauvreté générale. Territoire ravagé par les volcans et Typhon, peu propice à la vie.

*Divinité :* Aucune



**Géographie**

La région des îles vierges englobe tout l'archipel d'îles au nord de Tylestel. Il s'agit d'un dédale d'îles volcaniques encore très actives. Mais c'est aussi une voie commerciale majeur poour atteindre le nord de Tylestel est la province du Cathay.

La région est tous sauf idyllique. Les terres cultivables sont peu nombreuses, les arbres fruitiers ne peuvent pas survivre à cause des bêtes sauvages ou des créatures titanesques telles les chimères qui pullulent dans la région. Les volcans menacent à tous moment de détruire les quelques village et cités des mortels. L'activité volcanique accrue serait due d'après les légendes à la présence d'Our. En effet, le dieu de la construction aurait établie sont atelier sous une des montagnes de l'archipel.

Mais pire que tout est le territoire de Typhon. L'abominable créature a son terrain de jeu dans les îles vierges. Ce sont des teres désolés comme jamais, carbonisées et sans vie. Cependant, les mortels restent présents dans la région autour des cités états de Daeryan et de Mari.

Certains prétendent qu'une entrée des enfers se trouverait sur une des îles. Que ce soit vrai ou non, la seule vérité est que l'activité volcanique de la région a de quoi terrifier ses habitants. De nombreux villages ont été rasés à cause de coulées de lave précédées de nuages de cendre.

**Les cités des îles vierges**

Obligé de s'entraider à cause de la fureur de la nature. Les habitants ont tout fait pour vivre du mieux qu'ils peuvent. Et le résultat est plutôt satisfaisant.

Parmi les endroits acceuillants, on retrouve Daeryan, la grande cité du nord de Tylestel. Cette ville marchande a réussià mettre à profit, au fil des ans, sa position favorable au commerce entre le Cathay et le reste de l'archipel. La ville a été prise en 1873 par le pirate Takamura. Non content de pouvoir piller la ville, le belligérant s'est autoproclamé bourgmestre et règne depuis sur Daeryan. Le régent précédant qui s'était enfui lors de l'assaut des pirates a organisé depuis une véritable résistance contre Takamura afin de reprendre son trône, sa place et sa ville. Des espions à la solde de l'ancien régent se sont installés dans la ville afin de former un réseau d'informations. De son côté, Takamura, qui bénéficie d'une plus grosse force militaire, traque sans relâche celui qu'il appelle « le pleutre », l'homme qui a fui ses responsabilités et qui maintenant veut reprendre son bien. Daeryan est une ville pauvre mais qui s'embellit et grossi chaque année. Le commerce des riches minerais drainer par les volcans assure une richesse constante aux habitants. Ce qui fait le plus peur c'est la famine. La ville est totalemetn dépendante de l'approvisionnement par bateau. Aussi, les riches mineurs et marchands de Daeryan pourraient bien mourir de faim sur un tas d'or.

Le sud des îles vierges est proche de l'Anduin ; d'ailleurs de nombreux vaisseaux de Lagash viennent jusque dans les îles afin de chercher de nouvelles cités voulant adhérer à la Ligue. La ville de Mari est très courtisée en ce moment par ces émissaires peu scrupuleux. Mari est une ville sainte. Pso, la déesse des Arts et de l'Amour, protège la cité état qui est au main du clergé de la déesse. Elle y a fait construire par son héros satyre Haérès peu de temps après la victoire sur les Titans le plus beau temple du monde connu. La légende raconte que lorsque vous rentrez dans le cœur du temple, la grande déesse Pso pose son regard sur vous et écoute vos pensées. La légende raconte aussi que toutes les personnes qui sortent du temple seront heureuses, amoureuses de la vie et emplies du bonheur de la déesse. C'est à

cause de la bénédiction de Pso sur Mari que ces îles ont été nommées îles vierges. Tous els habitants de Mari sont proches de la déesse de l'amour d'une certiane façon. Ils s'acharnetn à embellir la ville, à nettoyer les rues, à décorer les facades. Les seuls étrangers de Mari sont des pelerins venu admirer le temple de la déesse.

**Particularités des îles vierges**

La région des îles vierges entre Daeryan et Mari est de loin celle qui est la plus infestée de créatures titanesques. Ces créatures se sont installées sur les pentes des volcans. Elles sont tellement nombreuses actuellement qu'il n'est pas pensable de les chasser avec un petit groupe de mercenaires. Il faudrait une opération militaire d'envergure. Et il n'existe pas depuis l'effondrement du Grand Empire de forces armées suffisantes pour réaliser une telle tâche.

L'autre problème est bien sûr al présence de Typhon, l'abominable créature titanesque que même les hécatonchires ne peuvent traquer. Tous les ans on entend des rumeurs sur des villages et des constructions entières qui auraient disparu lors d'une attaque de la bête. S'aventurer hors des sentiers battus est très danereux dans les îles vierges.

# Les heritiers du Grand Empire : le Royaume d'Astur et l'empire Keshe.

*Bannies lors de la guerre civile de la Tulipe, les deux familles impériales de Keshe et d'Astur étaient les seules à porter le sang de Rhodemos le Rouge après la chute du Grand Empire et de sa capitale Iopos. Chacune dirigeait depuis de nombreuses années une région de l'empire. C'est en 1701, à Isin, que les dirigeants des deux familles se rencontrèrent. Car depuis la nuit des temps, il revenait à ceux qui portent le sang impérial de mener les mortels vers la lumière. Le guide suprême, l'empereur, avait disparu, et il fallait en choisir un autre.*

*La famille d'Astur proféra ave sagesse qu'il ne revenait pas aux mortels de choisir qui prendrai ce rôle. C'était aux dieux de dire s'ils en étaient dignes. Les Keshes eux ne voulait pas attendre. Les mortels souffraient de par le monde à cause du châtiment. Ils ne pouvaient pas attendre que le panthéon se décide. Alors le chef de famille Keshe se proclama empereur. Il invita tous les mortels à le rejoindre pour qu'ils les guident vers la lumière en ces terribles années maudites. La famille d'Astur refusa de se soumettre devant ceux qui ne montraient aucune patiente, aucun respect pour la volonté des Dieux. Le doyen de la famille Astur envoya son petit fils Centaré chercher conseil aupres de Nerven. Pour toute réponse le jeune portlelle fput envoyé en Enfers. Mais il en sorti des mois plus tard avec le soutien du Dieu des morts, Blis. Centaré pris le titre de roi. Par une étragne coincidence, il revient dans le monde des vivants le même jour de la naissance de l'empire Keshe. En accédant au titre de roi, il montrait sa volonté de prendre le rôle de guide des mortels mais montrait en même temps son respect pour les Dieux.*

*C'est deux visions du monde qui naquirent ce jour là. D'un côté l'Empire Keshe qui ne sera pas désavoué par les puissances divines jusqu'à aujourd'hui. Et de l'autre le royaume d'Astur qui veut montrer au monde qu'elle mérite son accession au titre suprême. Les deux ennemis, anciens alliés mettront une centaine d'années à reconstruire leur force après le châtiment. Puis elles se livreront une concurrence acharnée.*

# LE ROYAUME D'ASTUR

*Gouvernement :* Royauté portant le Sang des Empereurs

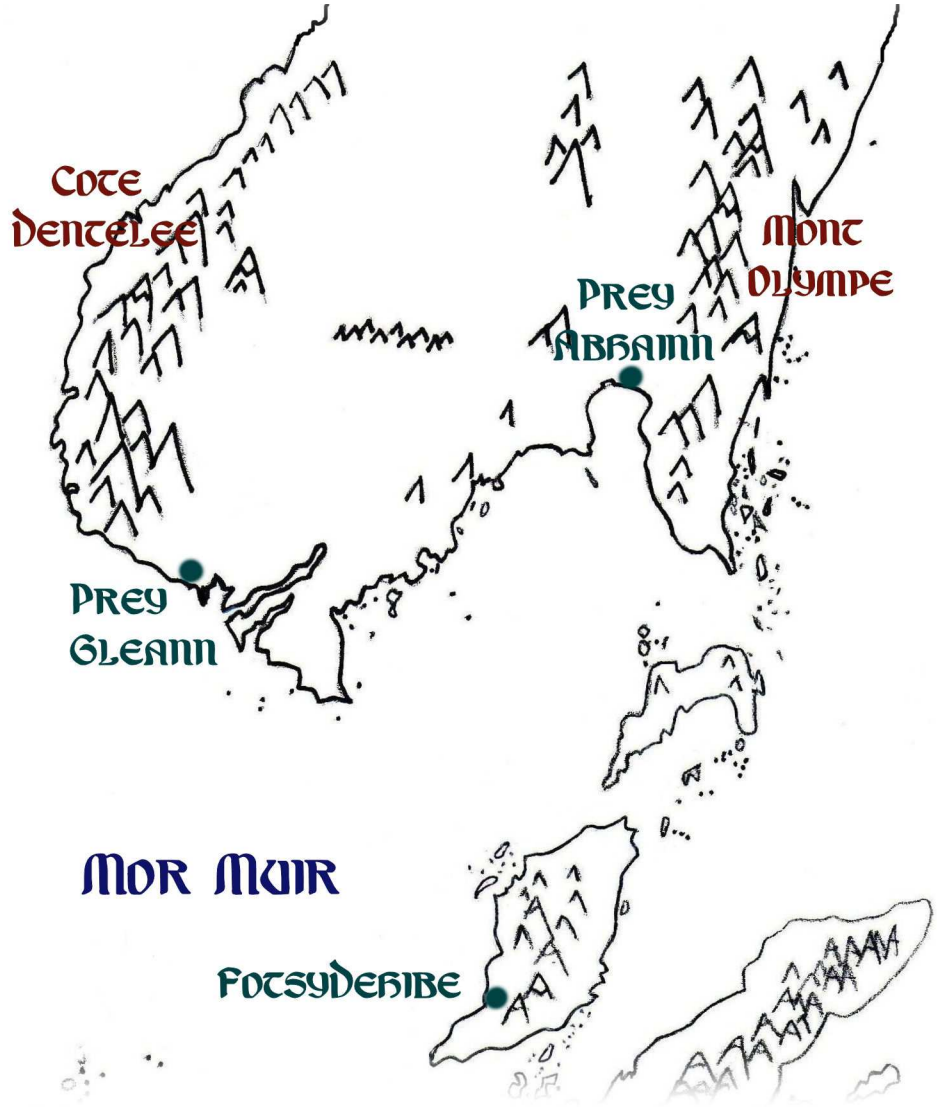
*Composition raciale :* 22 % Centaures, 25 % Humains, 25% Satyres, 2 % Piscanthropes, 18 % Nymphes, 8% Sanburiens

*Territoire :* Grandes vallées et hautes montagnes

*Position militaire :* Meilleure armée de terre du monde, surtout la cavalerie.

*Réputation :* Royaume d'agriculteurs, Puissance montante, Ennemi de l'empire Keshe.

*Divinité :* En froid avec Av, Proche de Blis



**Géographie**

Le royaume englobe toute la région se situant au Nord-est de Tylestel. La géographie du pays est très variée et comporte des plaines, de vastes forêts touffues et de hautes montagnes. On distingue cependant plusieurs régions géographiques distinctes. Les plaines du centre sont entourées à l'Est comme à l'Ouest par des chaînes de montagnes. La chaîne de l'Ouest est constituée de hauts sommets mais elles restent heureusement franchissables grâce à quelques cols. On dit que ces cols ont été créés par le dieu de la guerre Irs qui aurait frappé de son glaive la montagne pour l'ouvrir. Coincé entre la mer et les montagnes se trouvent la côte dentelé, une région très humide qui donne sur la grande mer de Mor Muir.
A l'Est par contre c'est une autre histoire. La région est dominée par des montagnes mais pas n'importe lesquelles puisqu'il s'agit de l'Olympe. La mythique montagne des Dieux est en Asturie, dans la chaîne de montagne de l'Olympe. Toute la région est entourée de mystère et chaque années beaucoup d'habitants disparaissent mystérieusement ou deviennent fou. On appel cela le mal des dieux.
Entre ces deux imposantes chaînes de montagnes se trouvent le coeur du pays : les plaines et forêt de l'Asturie qui depuis toujours protégent et nourrissent le peuple. La grande richesse agricole du pays vient en parti des deux fleuves qui le traversent, l'Abondance et l'Affluent. Les deux grandes vallées forment un pays étrangement symétrique. Le nord est recouvert d'une grande fôret très dense entourée d'un brouillard qui ne se lève jamais. Les rares passages vers le nord sont connus et bien balisés mais en sortir est synonyme de perdition éternelle. Car ces forêts appartiennent à Av, la déesse de la nature, et personne ne peut rentrer sur son domaine.

On raconte que dasn ces fôrets du nord se trouveraient les ruines de la ville d'Helios, oublié de tous.

**Histoire**

Après la guerre civile de la tulipe, la famille d'Astur était considérée comme la principale responsable de la tentative de coup d'état. Tous ces membres furent exilés dans la province de Prey Abhainn, le chef de famille en étant nommé régent. Il s'agissait de dirigé la ville elle même et les terres alentours. Cette guerre n'avait pas été un échec, car l'empereur avait changé. Mais ce n'était pas une victoire non plus, comme le rappelais tous les jours l'exil forcé. Les deux familles, Astur et Keshe, se rejetait l'une l'autre la faute. En prenant à contre pied la doctrine keshe, les asturiens s'imposèrent plus de sagesse. Le Régent prôna un temps pour la réflexion et un temps pour l'action. Une politique réfléchie vit le jour.

Les terres environnant Prey Abhainn avait besoin de protection, protection que la famille d'Astur fourni de façon opportuniste. La popularité atteinte au sein du peuple, les régents successifs ne cessèrent jamais d'agrémenter leur contré, modernisant leur pays, protégeant les populaces et la terre. Seul ombre au tableau : la puissante région de Prey Gleann voisine qui avait reçu ordre de l'empereur de surveiller les asturiens toujours soupçonné. Pourtant, avec une force sûr et maîtrisé, le pays s'enrichissait tranquillement sans à-coup quand survient le châtiment. D'un coup le Grand Empire s'écroula et avec lui les raisons qui avaient poussé les asturiens à l'exil. Mais plus rien ne devait emmener l'ancienne famille impériale à partir.

Il était temps pour les asturiens de changer de stratégie. Le régent asturien Centaré demanda au voisin de Prey Gleann de

reconsidérer son rôle d'observateur. Le Grand Empire était mort et avec lui l'ordre de mission de surveiller les asturiens. Après bien des rapprochement diplomatiques, c'est finalement par un mariage que les deux grandes régions s'unirent pour mieux traverser le châtiment. Un mariage arrangé scella l'union. Il fut accompagné par la proclamation de la naissance du royaume d'Astur par Centaré, le premier roi, qui refient des Enfers avec la bénédiction de Blis. Le royaume bicéphale était né. Une tête à Prey Abhainn, une autre à Prey Gleann. L'ancien exilé et son gardien étaient devenu un seul royaume.

Cette alliance ne se fit pas sans heurtes et des revoles accompagnés de pillages enflammèrent le pays. Pendant ces années troubles, le royaume arriva à maintenir sa cohésion et à se relever rapidement. Diplomatie, agriculture, armée, tout croissait de façon égale. Le royaume fut ainsi prêt à affronter l'avide empire keshe, l'allié d'hier devenu ennemi héréditaire. La guerre se déroula comme on le sait. La victoire militaire était du côté Asturiens grâce à l'intervention du capitaine et héros Hyllos qui usa de la nouvelle kardia. Mais l'imprévu arriva : l'intervention des clans mosaliens unis qui détruit la flotte du royaume, puis la colère de la déesse Av contre ces colons asturiens qui envahissaient ses terres. Tout cela provoqua la défaite totale des deux familles impériales. Depuis, la paix règne dans le royaume bicéphale qui se reprend l'entement. Il doit gérer ses problèmes internes, reconstruire ses forces, faire face à la déesse Av en colère, contrer les pirates qui se sont installé dans Mor Muir à la faveur de la guerre. Bientôt vingt ans depuis la dernière guerre, le pays est prêt à se relever.

**Organisation politique**

Le royaume d'Astur est appelé aussi le royaume bicéphale car il a deux têtes. Deux familles se partage le pouvoir, deux cités. Elles sont unies par le même roi qui est toujours choisi dans la famille d'Astur. Ce peut être un mâle ou une femelle, peu importe. La deuxième tête fait donc partie de l'autre famille : les Lassayrs. La deuxième tête du royaume est alors soit le conjoint du roi, soit son plus proche conseiller. Mais en cas de litige, c'est toujours le roi d'Astur qui tranche. La vie au plus haut sommet de l'état est donc gérée par ces deux familles. Influence les familles c'est avoir un accès au pouvoir du pays.

Les terres du pays appartiennent à des grands maîtres. Le roi est en fait un des grands maîtres du pays, il est le plus fort et le plus sage. Tous les grands maîtres se réunissent une foi l'an à Prey Abhainn ou à Prey Gleann pour discuter des lois qu'ils ont passé dans leur domaine et pour redéfinir les lois du royaume. Cette assemblée est appelée les Sénat d'Astur. Toutes les séances sont dirigées par le roi. Des litiges peuvent être reglés à cette occasion. Le Roi est celui qui départage en cas de conflit avant que çela ne dégénère, mais c'est aussi lui qui réuni les grands maîtres en appliquant les mêmes lois pour tous.

Chaque grand maître possède la terre. Les habitants qui cultivent la terre le font donc en sont nom. Cultiver la terre ou cueillir un arbre sans l'accord du grand maître revient à voler ce dernier. Il s'agit donc d'une société très hiérarchisé où les habitants appartiennent à la terre qu'ils exploitent et donc appartiennent au grand maître. Si ce système a fait ses preuves, il reste instable et des révolutions de palais menacent sporadiquement le roi. Les grands maîtres en s'alliant ont plus de pouvoir que la couronne. Par conséquent, le roi d'Astur doit toujours manier avec précaution la

carotte et le bâton pour toujours garer le contrôle de son pays. Cela lui permet d'entretenir sa sagesse.
Actuellement, le roi essaie de calmer les grands maîtres en essayant de les attirer dans la capitale de Prey Abhainn. L'objectif est de les avoir à l'œil pour qu'ils ne complotent pas.

Le roi dispose cependant d'une force réelle : l'armée. L'armée de terre du royaume bicéphale est reconnu comme étant la meilleur du monde grâce notemment à sa discipline et sa cavalerie. La cavalere d'élite de l'asturie regroupe que des centaures. Il s'agit d'une troupe rapide et bien armée qui obéit avant tout au besoin du Sénat et du roi.
Une partie de l'armée du pays est bloqué depuis vingt ans dans la ville de Prey Aram, entre Tsara Mosalaly et l'empire Keshe. Cet avant poste contient de nomreux soldats qui doivent sans cesse être reaprovisionner. Mais le roi se refuse à abandonner cette petite île fortifiée sans ressource car c'est une base excellente pour observé et attaqué l'empire keshe. Car du point de vu des militaires il ne fait aucun doute : la guerre contre les keshes va reprendre. Et toutes les forces du pays se tiennent pretes pour ce jour.

**Organisation sociale**

Les grands maîtres utilisent une langue différentes pour parleer entre eux : Le Canan. Cela leur sert de marqueur social pour se différencier du peuple. La plupart des habitants sont affiliés à une tere et donc à un maître. On estime que 90% des habitants sont liés au métier de la terre. Ils cultivent et exploitent els ressources de mère nature. Tous ces mortels sont appelés des asturiens.Tous les autres, les étrangers, ou les commercants et voyageurs qui en sont aps liés à al terre sont ramenés en bas de la société. Même si leurs actions n'est essentiel au bon fonctionnement du pays, leur activité n'est pas « propre » aux yeux de la populace. Tous ces travailleurs sans terre sont appelés des Verkeys en language Canan. La loi n'est pas en leur faveur.
La possession d'une terre même minime est bien considéré en asturie est permet de faire entendre sa voie.
Et c'est dans l'idée de plaire à son peuple que le roi a décidé il y a quelques années de coloniser les îles entre le royaume et Tsara Mosalaly. Les colns obtenaient ainsi de roit la terre qu'ils cultivaient. Mais ces derniers n'ont aps respecté les terres et les fôretsde la déesse de la nature. Les colons en coupant les arbres et en chassant sur les domaines de la déesse ont provoqué sa colère. Depuis Fotsy dehibe, la grande ville bâti par l'asturi à la pointe du royaume, a été prise par les mirates mosaliens à al demande d'Av. La colonisation est freinée. Certains voudraient se tourner vers les terre du Nord mais il s'agit encore d'un domaine reservé de la dé esse. Le roi devra trancher bientôt s'il ne veut pas voir un défrichage sauvage s'organisé.
La grande passion des asturiens, à aprt exploiter la terre qui leur donne tant de richesse, c'est le cheval. Les courses de chevaux sont un véritable culte dans ce pays. La légende veut que les élevages de chevaux soient presque plus nombreux que ceux de moutons, ce qui est peut réaliste. La race de chevaux la plus rapide du monde, les Diodorres, n''existe presque plus que dans l'asturi. Leur valeur est inestimable. Les courses de char enflamment le pays tout les mois. Il n'y a pas une fête dans tout le royaume bicéphale qui ne fasse pas intervenir un char et des courses de chevaux.

Les asturiens sont des personnes fières. Ils se considèrent comme descendants du Grand Empire et par conséquent qu'il est de leur devoir de guider les peuples vers la lumière de la civilisation qu'ils veulent incarner. Le roi galvanise ses sujets pour qu'ils donnent le meilleur d'eux même.

Il existe en asturi une règle, sorte de loi non écritee qui prône l'hospitalité. Tous les grands maîtres se doivent d'acceuillir les voyageurs pasant sur leur territoire, leur fournissant gite et couvert si leurs intentions sont louables. Même le roi donne l'exemple sur cette tradition.

**Les cités d'Asturi**

Le royaume compte trois cités d'importance. Tout d'abord Prey Abhainn, la capitale : c'est un lieu privilégié pour tous les marchands qui veulent atteindre les deux régions du Nord. La ville a grossi de façon impressionnante grâce au commerce de ces dernières années et est encore promise à un bel avenir grâce à l'installation de la cour du roi en ses murs. La Ville de Prey Gleann, à l'Ouest du royaume, est comme l'autre côté du miroir. Une autre cour, un autre chef mais pourtant c'est le même royaume. Cette ville n'en est pas moins active et dégage une certaine beauté du fait de ces bâtiments d'inspiration totalement différente de ce que l'on voit dans le reste du pays. Les grands bâtiments sont ornés de coupoles, les rues sont plus étroites que jamais et les façades peintes en bleu pour apporter la chance. Quelques habitants murmurent dans les ruelles qu'une rebellion contre le royaume serait possible, que Prey Gleann pourrait être indépendant eà nouveau. Mais il leur manque beaucoup pour pouvoir s'opposer au roi. Celui-ci porte le sang de Rhodemos le rouge, la lignée qui a été choisie pour guider les hommes vers la lumière divine. Par conséquent, s'opposer à la volonté du roi alors qu'on est son sujet revient à défier les Dieux. Seul un autre porteur du sang des empereurs pourrait aider les indépendantistes de Prey Gleann.

De l'autre côté du monde se trouve la cité fortifiée de Prey Aram. La ville a été construite par des militaires du royaume d'Astur qui étaient coupés de leur patrie par les attaques des pirates mosaliens. Elle est encore utilisée pour des activités militaires, notamment pour combattre ou infiltrer l'empire Keshe. C'est un avant-poste stratégique important et une place forte quasiment imprenable, sans doute un des plus grands bastions militaires de tout Tylestel.

**Les héros en Asturi**

Les héros sont plutôt bien vus dans le royaume. A l'exception des héros d'Av qui sont fuis par le peuple comme par les aristocrates à cause des raisons précitées. En temps normal, ceux-ci n'hésitent pas à faire appel à eux pour résoudre leurs problèmes en leur promettant en retour nombre de récompenses. Par contre il est rare que les héros atteignent des postes de responsabilité car, s'ils ont une véritable puissance, ils sont connus pour être peu fiables. Il est de coutume d'offrir des terres aux héros particulièremetn méritant.

# L'EMPIRE RESHE

*Gouvernement :* Empire, descendant du Grand Empire.

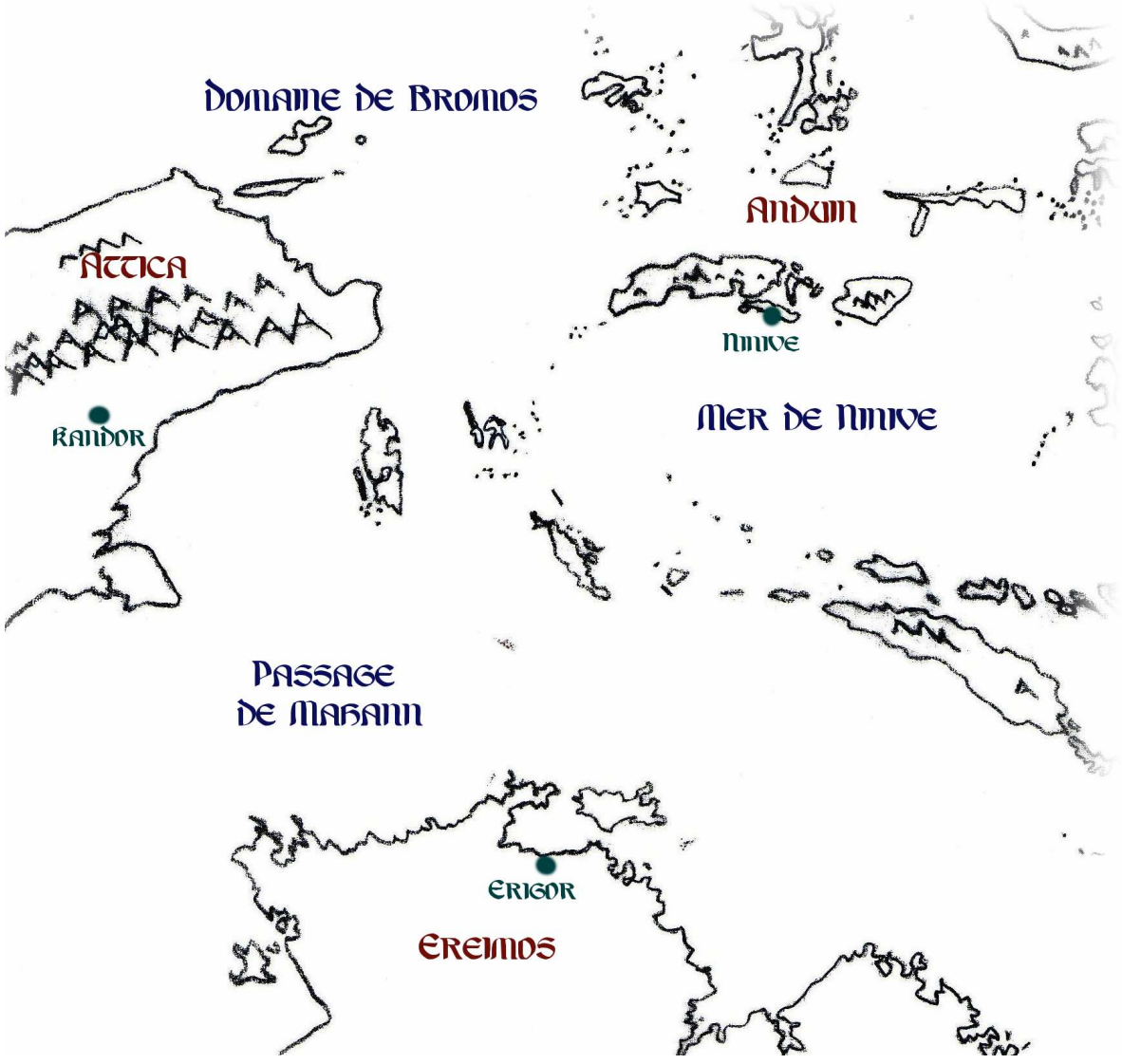
*Composition raciale :* 5 % Centaures, 20 % Humains, 15 % Satyres, 5 % Piscanthropes, 25 % Nymphes, 30 % Sanburiens

*Territoire :* Déserts sans fins et montagnes arides. Richesse minière

*Position militaire :* Plus grande armée du monde.

*Réputation :* Héritier officiel du Grand Empire, Ennemi du royaume d'Astur, Pays des Arts.

*Divinité :* Protégé par la déesse Pso



**Géographie**

L'empire Keshe est immense. C'est la nation la plus étendue du monde. En fait, il n'y a que le quart des terres de l'empire représenté sur la carte de Tylestel. Par conséquent, on ne décrira ici que ces terres là.

L'empire Keshe domine les deux régions de l'Attica et d'Ereimos. Les Keshe considère aussi comme leur appartenant la ville de Ninive et les îles des alentours. Mais la réalité est différente. L'Attica et l'Ereimos sont reliés par une mince bande de terre à l'Ouest. Ces deux régions font donc partie du même continent, le continent el l'empire. Entre ces deux domaines, on retrouve le passage de Mahann car c'est par ici que serait passé le héros Mahann, le premier à avoir accompli le tour du monde.

Si l'Attica est une grande presqu'île surmonté de montagnes et entouré de plaines fertiles, il n'en est pas de même d'Ereimos. Cette dernière région est connue pour abrité en son cœur un terrible désert qui s'étend sur toute la largeur du territoire. Il est impossible de le traverser pour ceux qui ne connaisse pas les point d'eau, les oasis. L'eau, représentant la vie, a toujours pris une grande place dans les cœurs des Keshe. Les tempètes de sables du désert sont atroces pour les voyageurs. Mais les trombes d'eaux qui s'abattent soudainement une fois par an sont encore pire, transformant en une poigné de seconde le terrain en sable mouvant apte à avaler toute une caravane.

Heureusement, les côtes de l'Ereimos sont plus clémentes. La pêche est bonne mais c'est surtout la richesse de son sol qui fait la réputation de la région. L'or, le lapis lazuli ou l'argent sont extrait en grandes quantités et ont contribué à la fortune des habitants d'Erigor. Par conséquent il s'agit de la région la plus peuplée de cette partie du globe.

De fait, l'Ereimos étant pauvre en nourriture mais aussi en bois, les habitants se doivent d'importer ce qu'il leur manque depuis l'Attica ou même depuis l'Anduin.

**Histoire**

Après la naissance de l'empire keshe, en 1701, les premiers empereurs s'évertuèrent à asseoir leur domination et leur vision du monde. Ces paroles du premier empereur keshe, Cyrus, devinrent le symbole de la nation : « Ce qu'il faut dans la vie ? Seulement trois chose : De l'audace, de l'audace, et encore de l'audace ! »

Depuis, les keshes osent tout ou presque et cela leur réussit plutôt bien. Ils commencèrent donc par levé de lourdes taxes pour financer une grande armée et envahir les voisins qui ne se rallieraient pas spontanément au nouvel empire. Des guerres éclatèrent  bien sûr et l'armée s'imposa comme un des premiers piliers de la jeune nation.

Cependant, les mortels bouleversés par le châtiment, ne pouvait subvenir aux lourdes taxes qu'on leur imposait. La déesse Pso puni les keshes pour leur avidité et les révoltes éclatèrent de par le pays. Ainsi, pour se rallier la déesse outrée, l'empereur instaura plusieurs rituels qui devraient être suivi par ses descendants. Il faisait en sorte de prouver la générosité du monarche. Il y réussis si bien que depuis la déesse de l'art protège l'empire keshe de tout son cœur. Ravi de la reconnaissance obtenue, l'empereur Cyrus se fit un devoir d'être le premier intermédiaire entre les dieux et son peuple. C'est donc l'empereur qui parcourait le pays pour demander que la pluie tombe sur les régions arides, que les poissons viennent sur les côtes, ou que l'or continu d'affluer dans les mines. Mais il priait aussi pour la victoire sur ses ennemis. Dans tous les cas, la relation

particulière qui liait l'empereur et la déesse Pso existe toujours aujourd'hui.

En 1780, l'empire Keshe s'étendait déjà jusqu'à Attica et Ereimos. Il restait à l'armée keshe à s'adapter à l'océan pour mettre au pas les îles de l'Anduin. En menant une politique agressive, les empereurs avaient réussis à se relever assez vite du châtiment.

C'est finalement peu de temps après la découverte de la kardia, en 1815, que les keshe envahir l'Anduin pour la première fois. Ils ridiculisèrent les habitants et les soumirent à de lourdes taxes. La suite de l'histoire est connue. En 1856, profitant de leur meilleur connaissance de la nouvel kardia, les asturiens partent à la guerre avec à leu tête le héros de Blis : Hyllos. Les keshes, bien que disposant d'une armée plus grande, essuient de nombreuses défaites. Proche de l'anéantissement total, les keshes sont finalement « sauvé » par l'attaque inattendue des clans mosaliens. La guerre entre les héritiers du Grand Empire s'arrête alors brutalement en 1864.

Pour assurer la reconstruction rapide de l'armée, l'emperuer décide de taxer plus violemment encore l'Anduin dont les marchands affiche une réussite insolente et refuse d'honorer Pso à sa juste valeur. Plusieurs raides militaires sont fait dans les îles. Cela aboutira à la création de la Ligue de l'Anduin et à une nouvelle guerre pour les keshes. Guerre perdue comme chacun sait à cause de l'apparition d'Ambérion, le plus fameux héros de l'histoire.

Depuis ces deux défaites historique, les keshes méditent. Une nouvelle impératrice est montée sur le trône, elle s'occupe pour l'instant à réparer les dégâts causés par son prédécesseur. Mais la grandeur de l'empire keshe est encore intacte, ses ressources encore nombreuses et la protection de la déesse Pso toujours présente.

**Organisation politique**

Toute la politique de l'empire est centrée sur la personne de l'empereur. L'empereur actuel est l'impératrice sanburienne Iris, porteuse du sang de Rhodemos le rouge. Elle applique toujours la doctrine de Cyrus et ose encore et toujours.

Dans un souci de toujours respecter les Dieux et d'honorer les anciens rituelles keshe, l'impératrice est toujours en voyage. Elle se doit de parcourir le pays, allant dans plusieurs villes conquises devenues citées impériales. L'objectif est de réaffirmer le pouvoir de l'empire sur la région et de reconsolider les alliances avec les élites locales. Elle s'assure ainsi que l'empire keshe est toujours respecté dans ses frontières. L'unité de l'empire est d'importance. Ainsi la cour passe rarement plus de trois mois dans la même région. Les mouvements impériaux ont aussi un but religieux. Tout au long de son parcours, l'impératrice honore les dieux et les croyances locales pour renforcer plus encore la protection divine. Elle dirige les offices et participe aux sacrifices rituels.

Les dirigeants de chaque région, les Satrapes, se doivent de venir accueillir l'impératrice à leur frontière. Les populations doivent également faire d'immense préparatif. Chacun se doit de donner au passage de la caravane impériale un cadeau pour la couronne. Les pauvres donne ce qu'ils peuvent, des dattes, du pain. Les plus riches donne aussi un cadeau à la hauteur de leur personne.

Les préparatifs pour la table de l'impératrice sont énormes. Les personnes qui l'accompagnent dans ses voyages sont très nombreuses. Rien que les serviteurs personnels de la couronne sont plus d'un millier. On compte en tout dans le cortège plus de quinze mille personnes. C'est donc

une véritable migration, un défilé de courtisans, d'esclaves, d'animaux, de chars, d'offrandes, de marmitons, de fabricants de parfums ou des concubines sans oublier les artistes, les athlètes, les musiciens et les chanteurs. La cour se doit de montrer ce que l'empire a de mieux.

Le niveau dans l'échelle sociale est donc directement lié au rapport que les gens entretiennent avec l'impératrice. Les gens de la cour, les nobles, sont les plus privilégiés, pouvant espérer obtenir des cadeaux en récompense de leur loyauté. Les Satrapes, administrateur de région, sont les élites locales et viennent juste après. Par contre, toutes les autres couches de la sociétés sont confondu pour l'impératrice, elle ne voit pas de différence entre un artisan, un commerçant et un pêcheur. Par contre, si son voyage dans une région a été particulièrement plaisant, elle peut décider de faire un cadeau sous forme d'exonération d'impôt à toute une région. Elle peut aussi d'un simple geste détruire toute un village ou exterminer toute une famille.

L'impératrice est puissante, l'armée lui obéit aveuglement, soumis à un culte de la personnalité impériale. Seuls les Dieux peuvent contester les paroles de l'impératrice. Elle dispose d'une troupe armée directement sous son contrôle et qui en dépend que d'elle : La Garde Rouge. Il s'agit de tueur, endoctriné au dernier degré, les plus terrible combattant de tout Tylestel. Avec cette force sous son contrôle, l'armée qui l'adule, les régions régulièrement inspectées et le peuple en adoration devant sa piété, l'impératrice est toute puissante. Elle ne rêve que d'une chose : étendre cette puissance sur Tylestel et sur l'Anduin en premier lieux. Puis viendra le tour des traîtres asturiens et de leur faux roi.

L'impératrice a trois descendants. Afin d'éviter toute dissension, celui qui doit hériter du trône a déjà été choisi : il s'agit du prince Karmelan, sanburien comme sa mère. Celui-ci aurait, dit-on un goût très prononcé pour les femmes. Il enrichirait chaque année son harem du palais d'Erivos de quelques nouvelles « pièces de collection». Les autres descendants, la jeune Dagur et son frère Angan ont dores et déjà été écartés du trône. La première est conseillère à la cour, l'autre s'occupe des relations entre les asturiens et l'empire. Une rumeur fait état d'un autre descendant, un enfant caché au sein de la garde rouge.

L'armée Keshe est de loin la plus grande du monde. Sa flotte est également impressionnante avec un nombre de navire de guerre sans pareil. Par contre son organisation laisse à désirer et cela énerve Iris. Elle essaie donc d'espionner les asturiens pour comprendre leur méthode d'entraînement de formation de leur armée de terre, visiblement plus efficace.

**Les cités de l'empire**

Les deux villes keshes les plus influentes sur l'archipel sont Kandor et Erigor. La ville portuaire d'Erigor a changé de statut en 1880. Grâce au commerce des cristaux venant d'Isin, la cité est devenue une place incontournable des échanges et de la kardia dans l'empire. De plus, Erigor est dirigé par un Satrape et est par conséquent visiter régulièrement par l'impératrice. La ville est alors en effervescence, doublant littéralement de taille à cause de tous les curieux attiré par la cour et les cérémonies religieuses. Ainsi la monarque peut asseoir sa domination politique dans le nord de son empire et directement commander à ses armées et à sa flotte.

Kandor n'est pas assez importante pour être visité par l'impératrice. C'est donc une province beaucoup plus paisible

que beaucoup à la cour considère comme sans importance. Mais l'armée sait que son rôle pour le ravitaillement des tropes du Nord est crucial. De plus la ville est entourée par une large forêt, profonde et insondable. L'impératrice a ordonné avec sagesse que rien ne devait lui être fait, car il s'agit d'un domaine réservé de la déesse Av. Hors la déesse de la nature a puni L es keshes lors de la dernière guerre. De fait, Kandor est devenu une sorte d'offrande gigantesque faite à la déesse. La ville a été comme « sacrifié » pour le bien de l'empire. Peu a peu envahi par la nature qu'ils en peuvent combattre, les habitants apprennent à vivre avec elle, transformant les habitudes, affinant leur sens. On les décrit maintenant comme plus sauvage que jamais mais leur loyauté à l'impératrice reste totale.

**Particularités de l'empire Keshe**

Appréciant se reposer dans la nature et chasser du gibier lors de leur halte à travers le pays, les empereurs ont fait construire ce qu'ils appellent des « paradis ». Il s'agit de grande zone réservée de plusieurs hectares entourés de murs et entretenue par des milliers d'esclave qui renferme des jardins luxuriant et des espèces sauvages. On retrouve des « paradis » même dans les cités du désert. Tout est là pour affirmer la puissance de l'empire. Les satrapes se doivent d'entretenir ces lieux où l'empereur invite qui il désire. La chasse, quand l'empereur y prend part, devient alors le lieu de l'exaltation et de la mise en scène des vertus.

Une des particularités les plus saisissantes de l'empire Keshe est sans aucun doute l'utilisation massive de l'esclavage. L'empire est le plus grand consommateur d'esclaves du monde. Toute l'économie keshique est basée sur le travail de ses créatures ramenées au rang de demi-mortels, des êtres dépourvus de droits si ce n'est celui de travailler. Et le plus surprenant est que l'objectif de ces esclaves, une fois qu'ils arrivent à acheter leur liberté, est d'avoir des esclaves à leur tour. Dans ce pays, la possession d'esclave n'est pas réservée aux plus riches. Bien au contraire, même les artisans et les marchands modestes ont 2 ou 3 esclaves à leur service. Les esclaves sont utilisés en masse pour les constructions impériales, pour les navires, les fortifications et les palais qui fleurissent le long du passage de la caravane impériale.

Afin de se fournir en esclaves, les pirates et même l'armée organisent de nombreux raids notamment sur les côtes de l'Anduin toute proche. Il arrive aussi de retrouver comme esclave un proche qui s'est trop endetté, obliger de vendre son corps pour sauver sa famille de la misère totale.

L'empire est friand de grande réception, de grand spectacle populaire. Une de plus grande fête à lieu lors de l'anniversaire du souverain. Un grand banquet a alors lieu au palais. L'impératrice offre alors à tous ses sujets, du plus pauvre au plus puissant, un grand banquet et une grande fête qui dure une semaine dans l'enceinte même du palais. La tradition veut qu'elle ne puisse alors refuser aucune des demandes qui lui sera faite. Il faut toute de même pour cela respecté le protocole keshique ce qui n'est pas donné à tout le monde. Le cérémonial des réceptions de l'impératrice est très compliqué et donne la migraine même aux plus habitués. Une des conditions sine qua non à remplir pour avoir une audience étant la proskynèse, l'obligation de s'incliner devant l'impératrice et lui manifester ainsi sa soumission.

Malgré une armée parmi les plus importantes, tout n'est pas calme et ordonnées sur les terres de l'empire. En

effet, les tribus nomades qui peuplent le désert, lointaines descendantes de celles qui émigrèrent en Tsara Mosalaly, ne reconnaissent pas l'impératrice. Si certaines ont décidé de laisser vivre, d'autres se livrent à des pillages et des rebellions pour récupérer ce qu'il considèrent comme leur terres. Beaucoup dise que leur combat est perdu d'avance.

De son côté, la monarque se moque éperdument de ce qui est pour elle que de la poussière du désert. Elle préfère promouvoir de toutes les façons possibles les arts. En effet, l'impératrice est une amoureuse du théâtre, de la chanson et des œuvres artistique en général. Ainsi, se produire à la cour impériale est devenu la plus grande des distinctions pour les artistes de tout bord. On raconte que la dernière mode à la cour est le spectacle d'illusionniste. Tous ceux qui veulent plaire dans l'empire essaient par tous les moyens d'attirer l'attention du monarque en bâtissant de grands théâtres ou en invitant nombre d'artistes.

**Les héros dans l'empire**

Les héros n'ont pas de souci à se faire dans l'empire. Du moins tant qu'ils ne sont pas couvert de dettes au point de finir esclave ! Un autre danger notable est d'attirer l'attention d'un noble. Celui-ci pourrait ramener le héros à la cour afin d'attirer l'attention de l'impératrice, un peu comme une bête de foire.

S'il est facile pour un héros reconnu de rentrer à la cour de l'empire, il lui sera par contre très difficile d'y survivre Si jamais il obtenait une quelconque notoriété, il serait la victime des mesquineries et des complots de la cour.

# Une ville a part : Isin

La cité d'Isin a toujours été unique. Elle est tellement particulière qu'il faut un chapitre particulier pour la décrire. C'est en l'an 0 que la cité fût nommée et construite. Elle s'est étendue autour du lieu où est mort le titan Erivos, seul titan que les mortels avec l'aide des Hécatonchires ont réussi à abattre , les autres titans ayant été tués par les Dieux eux-même. Dès l'origine des temps, la cité est donc un lieu saint où les pèlerins se sont succédés pendant des décennies. La cité s'est construite autour du fleuve Gledja (qui signifie « se réjouir »). Protégés par les hautes falaises des attaques de la mer, les habitants de toutes les races ont cohabité afin de rendre fièrs les Dieux de leur cité symbole de la victoire sur les Titans.

Isin, bien que plus important lieu saint du monde, est resté une ville de taille modeste pendant des siècles. Sous le Grand Empire, un régent était nommé par l'empereur pour gouverner la ville et ses environs. Le poste n'était pas le plus apprécié ni le plus demandé car les terres entourant la cité étaient constituées de marais insalubres propageant la maladie. Cela dit, grâce à la kardia divine, omniprésente à cette époque, les terres du domaine sont devenues peu à peu cultivables et la population en remercia les empereurs et leurs lignées.

Après bien des années, le titre de régent d'Isin fut peu à peu transmis aux personnes d'une même famille, la famille Dearg. Avec l'accord de l'empereur, il fut décidé que le titre se transmettrait toujours au premier-né, garantissant ainsi aux Dearg de toujours rester régents d'Isin. Des accords similaires ont eu lieu partout en Akkad et dans le monde. C'est donc la famille Dearg qui dirigeait Isin quand l'empire s'est effondré. Depuis, le régent de la famille, qui a pris depuis le titre de comte, défend la ville sainte et ses environs contre les créatures et les esprits belliqueux car telle est la volonté des Dieux. Le comte actuel se nomme Lyssandre Dearg. Il a commencé son long règne en 1851 et il est aujourd'hui considéré comme un dirigeant sage et visionnaire.

Durant la période troublée qui suivit la chute de l'empire, il faut bien reconnaître que malgré ses faibles moyens, malgré le fait que les marais soient réapparus et malgré l'agressivité des nouveaux nobles voisins, le comte d'Isin a réussi le tour de force de faire de son domaine un endroit stable et agréable.

La redécouverte de la kardia a changé la cité. Elle compte aujourd'hui un demi-million d'habitants et de nombreux émigrés arrivent tous les jours. Ce qui les poussent à venir s'installer dans la ville sainte est l'espoir fou que la kardia retrouvée puisse leur donner une vie de rêve, comme avant le châtiment. La tradition orale a fait de cette époque une ère d'enchantement et de plaisir dans l'imagination des gens. La plupart de ses émigrés sont restés pauvres, ils se sont installés dans les mauvais quartiers ou dans des faubourgs à la sortie des murailles. Heureusement, parmi les nouveaux arrivants, certains réussissent à s'adapter à leur nouvelle ville et arrivent à se rendre indispensables , à gagner leur vie mieux qu'ailleurs. Peu à peu s'est développé un rêve parmi la populace, celui de vivre et de réussir à Isin, le summum de la réussite étant de travailler pour la guilde des sourciers, marque de respect et d'avenir. A la demande du comte, la guilde a tout fait pour transformer Isin en un endroit féerique. L'objectif : que les habitants vivent comme à l'époque du Grand Empire. Devant la difficulté du projet, les sourciers n'ont pas hésité très longtemps avant d'user des grands moyens. Après de nombreuses recherches dans le domaine de l'enchantement où il fallait tout redécouvrir, la guilde a donné de

nombreux objets de kardia mineurs aux habitants afin de leur simplifier la vie. Ainsi sont apparus les fontaines éternelles, les chaudrons qui chauffent sur commande et autres merveilles comme les cristaux qui produisent de la lumière.

A Isin tout parait grand et démesuré au voyageur. La taille de la ville, les habitants étranges et variés, la kardia omniprésente, les pèlerins en voyage, tout cela contribue à faire d'Isin le centre du monde. Forte d'un demi-million d'habitants et de milliers de pèlerins, Isin continue de grandir chaque année grâce au flux ininterrompu d'immigrés venus chercher un monde meilleur.

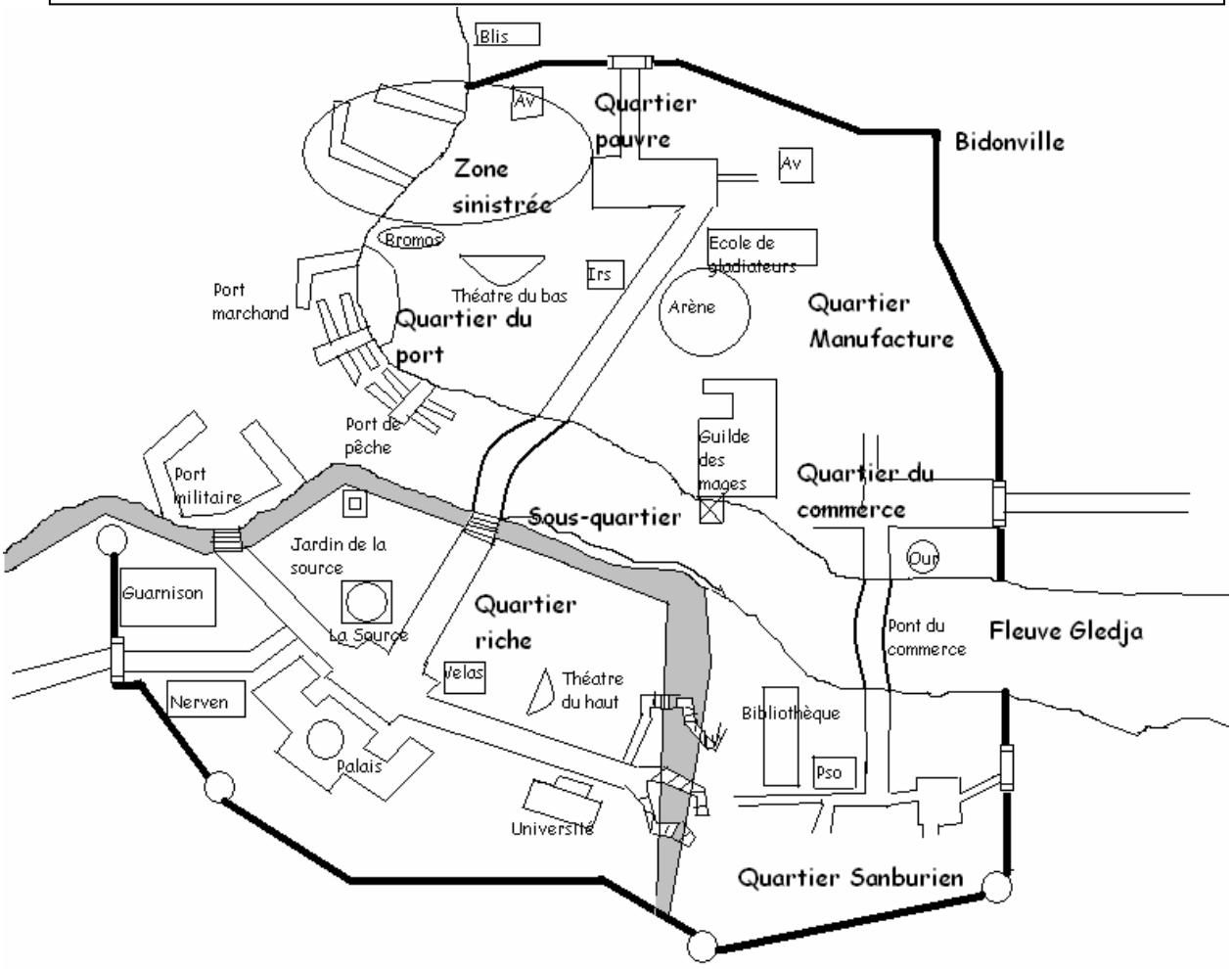
## La region

Placée à l'embouchure du fleuve Gledja, la cité d'Isin a son cœur historique sur les hauteurs qui domine la ville. En effet, c'est en haut des falaises que se trouve le cœur du titan Erivos, en ce lieu aujourd'hui appelé La Source. Ouverte sur la mer Mor Muir à l'Est, la cité est cernée par les montagnes au Sud. Au Nord se trouve un pestilentiel marais. Ainsi il n'y a qu'à l'Ouest qu'il a été possible pour les habitants de s'installer, de construire leur maison et de bâtir leur vie.

## Les quartiers riches

On retrouve aujourd'hui sur les hauteurs des falaises surplombant la ville ce que les habitants d'Isin nomment « le quartier riche ». C'est en effet là haut que se sont construit les plus belles demeures, les manoirs des riches familles de nobles et

Plan vite fait tout pourri d'Isin



de notables désireux d'avoir une résidence secondaire à Isin. La vue que l'on a des terrasses de ces bâtiments sur l'ensemble de la ville et de la vallée est surprenante et magnifique. Ce quartier contient aussi le lieu qui fait d'Isin ce qu'elle est : La Source, le cœur d'Erivos. Le temple originel construit en l'an 0 a été reconstruit sous le Grand Empire. L'énorme cœur se trouve aujourd'hui sous un énorme dôme à la courbe et aux couleurs harmonieuses sur lequel se trouve une mosaïque représentant la chute du Titan. Le bâtiment lui-même est gardé par les gardiens de la source, un groupe de soldats d'élite. Il est possible de voir le cœur une fois par an lors de la fête célébrant la victoire des Dieux sur les Titans (Lifi, voir calendrier). Le reste du temps, seul les gardiens peuvent entrer. Le dôme de la Source est entouré de jardins plaisants aménagés par la famille du comte d'Isin depuis des années. On y retrouve des espèces de tous les horizons. C'est un endroit agréable où les pèlerins et les habitants se retrouvent pour échanger des nouvelles. Au bout des jardins se trouve le grand phare d'Isin, visible depuis des miles par les navires cherchant la sainte cité.

Quand on vient du fleuve, il existe trois chemins différents afin d'accéder aux hauteurs. Soit le visiteur empruntera sûrement les fascinants escaliers blancs. Quand la kardia a été redécouverte, la guilde des sourciers a créé ces escaliers à la régularité parfaite directement dans la falaise. Le blanc étincelant de la pierre quand le soleil illumine les marches force le marcheur à regarder loin au dessus vers le dôme de la source ou vers le fleuve qui passe en contrebas. Un escalier similaire a été aménagé pour accéder au port militaire au nord du quartier, au pied de la falaise. Un autre moyen d'accéder aux hauteurs est de prendre les anciens escaliers aménagés de mains de mortels dans la partie la plus accessible de la falaise. Ces marches peu régulières et aux angles barbares mènent directement dans le quartier marchand au bord du fleuve ou vers le quartier Sanburien.

On retrouve également dans ce quartier tout le centre de décision de la ville à savoir le palais, la garnison et la prison. Les temples de Nerven et de Velas ont aussi été construits sur les hauteurs, celui de Nerven étant le plus grand de la ville afin de s'attirer les bonnes grâces de la divinité.

## Les catacombes

En dessous du quartier riche, à l'intérieur même des falaises se trouvent les catacombes d'Isin. Elles ne sont plus utilisées aujourd'hui pour ensevelir de nouveaux morts, le nouveau cimetière étant à l'extérieur de la ville près du temple de Blis. Les catacombes ont été bâties au tout début de l'histoire du monde, en même temps qu'étaient creusés des grottes servant d'abris aux premiers habitants. Les grottes et les catacombes forment à présent un réseau incroyablement complexe que personne ne connaît parfaitement, chaque famille ayant modifié ses propres catacombes au cours des temps. Cependant les prêtres du Dieu de la mort en interdisent l'entrée à présent afin de ne pas troubler le repos des morts. Mais de nombreuses personnes bravent cette interdiction. On retrouve parmi elles les pilleurs de tombe à la recherche de bijoux laissés dans les sépultures mais il y a aussi des contrebandiers qui utilisent les anciennes grottes pour cacher leurs marchandises ou des esclaves. Certains riches notables se sont même aménagés des salles dans la falaise afin de mettre à l'abri leurs biens les plus précieux loin des regards. Mais au fond des tunnels interminables se trouvent des créatures douteuses oubliées de tous, des morts vivants en quête de vengeance et bien d'autres dangers qu'il vaut mieux ne pas connaître.

## Le sous quartier

Ce que les habitants d'Isin nomment le « sous-quartier » est l'amas d'habitations misérables qu'on retrouve juste en dessous de la falaise, entre les deux ponts qui enjambent le fleuve. Coincés entre le mur de pierres et le fleuve, les habitants, pour la plupart piscanthropes, ont construit leurs maisons sur pilotis et même sous l'eau. Les murs sont en bois et en torchis, de la boue mélangée à de la paille. Il en ressort une ambiance singulièrement différente que dans le reste de la cité. En se promenant sur les ponts de bois, il est possible de contempler la guilde des sourciers sur l'autre berge ou de regarder les habitants revenir du fond de l'eau où ils font pousser des algues. Les résidents sont de pauvres personnes, pour la plupart vivants des produits de la mer et du fleuve. C'est la marginalisation des piscanthropes par les autres races, qui trouvent les homme-poissons répugnants et puants, qui est à l'origine de l'apparence hideuse du quartier. Si les piscanthropes choisissent volontairement de se retirer sur le bord de l'eau, ils utilisent néanmoins toute leur intelligence et leurs efforts pour faire de leur quartier un endroit où il fait bon vivre.

Le nom de sous-quartier vient bien sûr du fait qu'il est situé juste en dessous de la falaise. On peut voir les magnifiques terrasses des manoirs juste au dessus du quartier. D'ailleurs de nombreux notables ont mis en place des ascenseurs actionnés à mains de mortels afin de pouvoir accéder directement aux berges du fleuve sans avoir à passer par les escaliers. Ce système pratique permet l'acheminement de la nourriture et des personnes mais il mobilise quasi en permanence au moins quatre mortels, habitants du sous-quartier, pour l'actionner. Tous les ascenseurs sont privés et à usage uniquement des propriétaires.

## La zone sinistrée

L'ancien port d'Isin se trouve dans ce que l'on nomme maintenant la zone sinistrée. En 1863, peu de temps après que la kardia ait été redécouverte à Isin, un sourcier fou du nom de Malara est arrivé dans la ville sainte. Il visita le dôme de la source et décida de s'emparer d'un morceau du cœur du titan. Avide de pouvoir, à l'insu de tous, il emporta la relique dans l'ancien port de la ville. Là, il utilisa toute sa science afin de prendre le plus possible de pouvoir au reste de titan. Son but réel on ne le saura jamais car il se produisit une terrible explosion. Une onde de choc accompagnée d'un nuage envahit toute la zone. Le sourcier mourut dans l'explosion. Les navires qui étaient au port à ce moment s'échouèrent contre les digues et se brisèrent, des maisons furent soufflées. Mais le plus grave vient après. Le nuage sombre de cendres plana sur le quartier, voilant la lumière du soleil aux habitants. Ces derniers ne reconstruirent pas leur maisons, ils n'en eurent pas l'occasion. La kardia déployée par Malara changea progressivement les mortels en une forme dénaturée de vie. Leurs os ont continué à pousser, déchirant leur peau et apparaissant à l'air comme des pics, des prolongements de leurs épaules, de leur bras et de leurs jambes. Leur chair est entrée en putréfaction, des larves ayant élu domicile sous leur peau morte. Mais le plus grave fut que la plupart perdirent la raison : ne sachant plus s'exprimer, si ce n'est par grognement, les putréfiés se sont mis à attaquer toutes les personnes saines. Certaines sont emmenés vivantes dans les maisons en ruines où elles deviennent elles aussi progressivement des putréfiées. Quand un de ces monstres meurt, il s'échappe de son être une fumée noire très semblable à la brume qui a recouverte le quartier. Une personne saine qui en inhale ressent un certain malaise et garde un goût de cendre dans la bouche pendant quelques jours accompagné de nausées et de

vomissement. Heureusement les putréfiés ne s'aventurent que rarement hors de leur anciens quartier.

Il existe des personnes qui s'aventurent volontairement dans le quartier sinistré. Il s'agit de chasseurs de trésors. En effet les habitants qui ont fui leur demeure y ont laissé de nombreux objets de valeur comme des tapisseries, de la vaisselle richement ornementée et d'autres objets de valeur plus ou moins volumineux. Les pilleurs s'aventurent donc dans le quartier désert et silencieux, bravant le danger d'une rencontre avec les putréfiés, afin de piller des maisons délabrées qui risquent fort de s'écrouler au moindre faux pas. Hélas, beaucoup de ses chasseurs de trésor, comme ils se nomment eux-même, finissent par devenir des putréfiés, perdant peu à peu la raison et changeant d'apparence. Il semblerait que les putréfiés aient déserté leur anciennes maisons pour se regrouper dans quelques bâtiments vers l'ancien port. Les rumeurs parmi les chasseurs de trésors font état de l'apparition d'une reine des putréfiés qui aurait réussi à asseoir sa volonté. Elle organise depuis des patrouilles dans ce qu'elle considère être son domaine. Le comte d'Isin a fait renforcer la sécurité autour de la zone sinistrée avec des groupes de gardes supplémentaires.

La zone sinistrée compte tout de même un mortel à peu près sain d'esprit. Il s'agit d'un prêtre d'Av qui est resté dans son temple après la catastrophe. Le temple est maintenant entouré de plantes fortes et vigoureuses contrairement aux autres plantes qui meurent sous le nuage. D'après le prêtre, Av le protège en ce lieu et de par sa présence, il aide à guérir la zone sinistrée. Ce fanatique n'a plus toute sa raison mais il est vrai qu'il n'est pas attaqué par les putréfiés et que lui-même n'a aucun os qui « dépasse ».

## Le port

Construit en 1864, le quartier du port se découpe en deux parties : le port marchand et le port de pêche. Dans le port marchand, en face de la place des arrivants, on retrouve tous les gros navires, les nefs, venant du bout du monde pour échanger des denrées avec Isin et embarquer les précieux cristaux de pouvoir. Sur le port de pêche se trouvent tous les petits navires de pêcheurs, partant tôt le matin et revenant tard le soir. Sur terre, on retrouve le temple de Bromos, le Dieu des océans auquel les marins demandent protection pendant leur voyage. Mais il y a aussi de nombreux entrepôts pour les biens marchands et des étals pour faire sécher le poisson. C'est également dans ce quartier qu'a été construit le théâtre du bas, essentiellement utilisé par des personnes de basse extraction mais où pourtant le spectacle ne manque pas de qualité grâce aux artistes et aux prêtres de Pso qui font tout pour se surpasser.

## Le quartier Sanburien

Loin du Fleuve et de la côte, près de la porte des montagnes se trouve le quartier Sanburien. Le quartier n'héberge que des Sanburiens, rares sont les représentants des autres races. Il s'agit en fait d'une mini-ville dans la ville. Le visiteur a l'impression de rentrer dans un autre lieu. La langue parlée n'est pas la même puisqu'il s'agit de la langue des canidés. L'architecture est elle aussi différente, les bâtiments étant beaucoup plus élancés que dans le reste de la ville. Ces derniers ont pour la plupart été construits par la vague d'émigrants Sanburiens qui est arrivée quand le pouvoir du cœur d'Erivos a été découvert. Le fait le plus marquant est qu'il n'y a aucune activité le jour. Par contre, la nuit, les habitants sortent et s'activent à leur travail. Les lumières sont peu nombreuses, on a l'impression d'être entouré d'ombres

mouvantes qui sont les habitants qui s'affairent. Le quartier compte des représentants de toutes les classes sociales, des échoppes diverses, des tavernes animées et même ses propres fêtes.

## Le quartier du commerce

Il n'existe pas vraiment de lieu nommé « quartier du commerce », mais pourtant force est de constater que l'on retrouve le plus grand nombre d'échoppes de la ville concentrées autour du pont du commerce. Jadis, ce pont était l'unique passage pour aller du haut de la falaise au port, c'est donc naturellement que les marchands ont placé leurs échoppes à cet emplacement. Le pont du commerce est le cœur de cette zone. Plus ancien pont de la ville, il est maintenant recouvert de bâtiments sur ses deux côtés. Ainsi, il est maintenant impossible de voir le fleuve et le voyageur inattentif pourra traverser le pont sans même s'en rendre compte.

Agréable et animé toute la journée, ce quartier regroupe les temple de Pso, d'Av et bien sûr le temple d'Our le Dieu du commerce. Le temple de Pso, bien que plus petit que celui de Nerven, est tout de même le plus agréable, le mieux décoré et tout simplement le plus beau de la ville. Au nord du fleuve, en bordure du quartier du commerce, on retrouve la guilde des sourciers accolée à l'arène et aux quartiers des gladiateurs. Le bâtiment de la guilde, construit en 1828, sert aussi à la formation des nouveaux sourciers et de laboratoire d'expérimentation pour ceux qui cherchent de nouvelles façons de pratiquer la kardia. Adorée par les habitants pour les bienfaits qu'elle leur a apportés, la guilde est en plein essor. Elle fait actuellement construire un nouveau bâtiment, une pyramide censée servir de siège à leur institution devenue bien plus importante. La pyramide des sourciers est en travaux à l'extérieur de la ville, dans les marécages.

Le quartier des gladiateurs regroupe toutes les écoles de gladiateurs d'Isin. Très réputées de par le monde, ces écoles sont au nombre de six, la plus connue étant l'école du croissant. Juste à côté se trouve l'arène d'Isin. Pour les prêtres d'Irs, l'arène est presque plus importante que leur propre temple car c'est là que l'on ressent toute la force de leur Dieu. Et de ce fait, il semblerait que le Dieu du combat lui-même protège les arènes, empêchant toute personne extérieure d'intervenir sur les combats qui se passent sur le sable teinté de sang.

## Les remparts et les camps militaires

Tout autour de la ville ont été érigés des remparts peu après le châtiment de Nerven afin de protéger les habitants des créatures titanesque qui revenaient en nombre. Ces murailles ont servi pendant la guerre contre la baronnie de Welkynd. Elles ont depuis été renforcées sur la face Sud par de nombreuses tourelles. En effet, le sud de la ville, bien que montagneuse, est la zone la plus exposée à une nouvelle attaque de la baronnie de Welkynd. Le comte d'Isin a donc placer son armée sur les contreforts de la montagne en aménageant de grandes zones et des fortins ainsi que des routes pour permettre une intervention rapide en cas d'attaque surprise. On retrouve des tours de guet jusqu'en haut des montagnes pour alerter la ville en cas de besoin.

# LES DIEUX ET LA RELIGION

*Proverbe de Tylestel*
*« Les mortels*
*Av les protège*
*Bromos les libère*
*Irs les mène au combat*
*Pso les réjouit*
*Our les enrichit*
*Nerven les juge*
*Velas les vieillit*
*Et Blis garde leur âme »*

# Divinités et prêtrise

## Les divinités

La religion de Tylestel est polythéiste. Basé sur huit divinités, il s'agit d'un des aspects les plus importants dans la vie du peuple. Et bien plus important encore pour les héros ! Dans ce monde, être athée et renier l'existence même des Dieux est un non sens car ces divinités existent physiquement, parcours le monde, rencontre les mortels. Les héros eux même sont issus de la volonté divine.

Après avoir créé le monde et combattu les Titans, les divinités se sont installées pour gouverner le monde. Vivant sur l'Olympe, dans un palais de pure merveille, entourés de la nature la plus sauvage, les Dieux discutent, jouent, se disputent, rient et complotent. Dans un grand banquet, elles dégustent le *nectar* et *l'ambroisie* la nourriture des dieux, tout en humant les arômes montant des autels des mortels. Telles des mortels, ils ont leurs passions, leurs amours, mais aussi leurs haines et leurs rancœurs. Il arrive que des divinités entrent en désaccord. C'est alors que les aux autres divinités interviennent pour rétablir l'entente et calmer les émotions. Et les héros sont les fruits de leurs émotions.

Les Dieux ont donc des activités bien semblables aux mortels, leur nature est bien différente. Leur corps semblable à celui des mortels s'en distingue par la taille, la force et la beauté. Leurs pouvoirs marquent aussi une différence majeure. L'*Ichor* remplaçant leur sang, les dieux sont doué d'une vie éternelle. Ils régénèrent toujours de leur blessure qu'elle qu'elle soit et peuvent prendre la forme et l'apparence qu'ils désirent, du dieu à l'objet inanimé en passant par l'animal ou l'être humain.

Autour des huit figures dominantes du panthéon gravitent de nombreuses créatures divines. Il s'agit de créations des Dieux pour les assister, leur servir de messager, de représentant, ou pour déchaîner leur colère. Par exemple, le Phénix d'Irs est annonciateur d'une bataille qui restera dans les mémoires pour sa sauvagerie. Alors que les Grands Aigles de Nerven pourchassent partout les meurtriers dont le crime n'a pas été jugé.

## Croyance des gens du commun

Dans Tylestel, les Dieux représentent chacun des valeurs qui leurs sont chères. Par exemple pour Nerven, c'est la Vérité et la Justice. Ils appliquent leur vision de la vie à l'extrême. Les mortels font souvent les frais de leurs affrontements. La seule fois où les Dieux se sont alliés ce fut pour combattre les Titans au commencement des temps.

Le commun des mortels, c'est-à-dire tous ceux qui ne sont pas prêtres, croit et respecte tous les Dieux. Ils ont justes décidés de ne pas se consacrer à une seule divinité. Les mortels associent à chaque moment de la vie la présence d'un Dieu. Quand il faut enterrer les morts, les mortels prient Blis, pour qu'il s'occupe de l'âme des défunts. Quand une ferme est attaquée par une meute de loups, c'est Av, déesse du foyer que les personnes prient. Mais quand un centaure décide d'attraper sa hache et de sortir dehors combattre les loups, c'est à Irs, Dieu du combat, que vont ses pensés.

## Rituel

Dans leurs prières, les fidèles demandent beaucoup de choses aux Dieux. Ils suivent les rituels mais ils exigent en retour un paiement, une action de la divinité. Un Dieu considéré peu efficace peut être renié par ses fidèles qui se détournent alors de lui ou encore l'injurie. Il peut arriver dans certains cas qu'on exile ou même tue l'intermédiaire, le prêtre qui a officié. D'ailleurs, si la prière individuelle et quotidienne est recommandée, elle n'égale en rien l'acte collectif. Un rite religieux, dirigé par un prêtre, suivant le code du culte, avec des offrandes de qualités, a toutes les chances d'attirer l'attention de la divinité. Un sacrifice, animal ou humain, peut être nécessaire tout dépend de la divinité.

Le rôle du prêtre, masculin ou féminin, est de guider les croyants lors de ces rites mais aussi de propager la parole divine tout en éclairant les fidèles sur la volonté du Dieu. Cependant, les Dieux restant énigmatiques, il n'est pas toujours aisé d'interpréter leurs signes et leurs paroles.

## Baromètre divin

Pour refléter les penchants des personnages envers telle ou telle idéologie d'un Dieu, il existe le baromètre divin. Le terme « baromètre » est approprié car les faveurs d'un Dieu peuvent changer aussi vite que le temps lui-même. Le baromètre permet aux joueurs de savoir si un Dieu les apprécie ou non. Plus le personnage à un rang élevé dans le baromètre plus il est apprécié par le Dieu en question. Les rangs pour chaque divinités vont de +5 (adoré par la divinité) à -5 (profondément hait ! Vos jours sont comptés). Il faut prendre en compte le fait que comme les joueurs jouent des héros, ils sont beaucoup plus regardés par les Dieux, les divins portent beaucoup d'importances à leurs actions. C'est pourquoi la situation d'un héros peut évoluer très vite sur le baromètre. Un personnage qui arrive au dernier rang sur le baromètre est un véritable fanatique de son Dieu, il applique sa doctrine à l'extrême allant jusqu'à la stupidité.

A l'inverse une personne qui est au plus bas (rang -5) chez un Dieu s'en fera un ennemi juré, le Dieu va décider de le tuer, de lui envoyer un héros pour le punir si ce n'est pas déjà fait et sinon l'envoyer ad patres purement et simplement en l'écrasant lui-même comme si c'était une fourmi. La seule façon d'éviter la colère d'un Dieu est d'être protégé par un autre Dieu.

Afin de grimper les échelons dans le baromètre, il suffit de remplir un certain nombre d'actions allant dans le sens de sa divinité : réussir une quête délivrée par un prêtre, respecter et appliquer la doctrine du Dieu, accomplir son but divin, réaliser un pèlerinage, défendre sa doctrine si elle est menacée ou critiquée, propager la bonne parole, … A l'inverse, certaines actions peuvent faire chuter le personnage dans le baromètre. Nous avons par exemple : insulter la divinité, détruire une statue la représentant (par erreur ou de façon consentante), aller à l'encontre de sa vision du monde ou même fouler aux pieds sa doctrine, tuer un de ses héros, …

Les joueurs désireront sûrement devenir prêtres. Ils peuvent le devenir et ce même pour un Dieu différent de leur Dieu créateur. Un héros d'Av peut très bien devenir prêtre de Velas. Pour devenir prêtre, le personnage doit atteindre le rang +3 dans la colonne du baromètre divin concernant le Dieu. Ensuite, il doit avoir la compétence prière et se faire initier par un prêtre de sa nouvelle religion. Balayer de

votre esprit l'image judéo-chrétienne du prêtre vivant seul et se consacrant uniquement à son culte. Les comportements des prêtres dépendent grandement des divinités comme vous le verrez. Les prêtres sont tout aussi bien des mâles que des femelles, aucune raison valable n'existe pour limiter le culte au seul mâle.

La compétence prière est celle qui permet de communiquer avec un dieu, que ce soit son dieu ou un autre. Les divinités peuvent alors donner de indications au prêtre et donc au PJ sous la forme d'énigmes ou de prédictions. Mais il peut aussi en profiter pour donner des ordres aux prêtres ou exiger de lui un sacrifice. Les dieux aiment à contacter leur prêtre par télépathie durant leurs sacrifices ou leur prières mais aussi pendant leur rêves.

# Les Dieux

Le passage suivant décrit chaque Dieu, son comportement et ce qu'il aime chez ses prêtres. Garder à l'esprit que ce n'est pas parce qu'un Dieu aime tel ou tel comportement qu'il est lui aussi obligé d'agir de la sorte. S'ils aiment un comportement spécifique chez les mortels, ce n'est pas forcément le leur. Le Dieu de la Vérité peut très bien mentir pour protéger ces intérêts. Cela dit, afin de donner l'exemple, la plupart des Dieux s'accordent aux valeurs qu'ils défendent et sont logiques dans leur comportement.

## Nerven

Dieu de la Justice et de la Vérité.
Symbole : la balance, l'aigle, le sceptre

Nerven est le roi des Dieux mais ce titre honorifique ne lui donne aucune importance majeure par rapport à ces pairs. Pour eux il est juste un Dieu parmi d'autres. Ce titre vient du fait que c'est lui qui a guidé les siens lors de la guerre titanesque.

Nerven prend le plus souvent l'apparence d'un homme d'âge mur, au corps robuste et à l'air grave. Son visage a une expression de majesté sereine. Sa chevelure ondoyante encadre son visage ainsi que la barbe finement bouclé. Il porte bien souvent un long manteau d'or qui laisse découvert son bras droit et sa poitrine. Dans sa main droite se trouve le sceptre foudroyant, représentant la royauté qu'il exerce sur l'Olympe ; sceptre qu'il aurait arraché aux Tétracéphales. Les aigles, grand et petits l'accompagnent partout où il va.

Son culte est pratiqué partout sur terre tellement ce dieu est populaire. Ces temples sont généralement situés dans des endroits élevés en altitude pour se rapprocher des cieux. Il compote presque toujours une très haute tour, une flèche, généralement recouverte de métal à l'extrémité afin de capter les éclairs, la force des cieux.

Le clergé de Nerven est très hiérarchisé, Nerven déteste le désordre et l'anarchie. Par conséquent seul les prêtres ont le droit de rentrer dans le saint des saint du temple, là ou se trouve l'autel et où brulent les graisses et les offrandes destinées au dieu. Les cérémonies pour honorer le roi des dieux se passe souvent en extérieur et suive une longue procession qui amène les croyant jusqu'à l'entré du temple. C'est alors que les sacrifices sont faits. Si durant la procession un aigle vient survoler le lieu, alors il est dis que Nerven entendra les paroles des prêtres. Un rituel très courant est le serment de Nerven. Ce dernier consiste à faire jurer deux personnes devant la statut du dieu, chaque personne jurant d'accomplir un acte précisé lors du serment. Si une des personnes trahis le pacte, Nerven la fera pourchassé. Et il n'est pas très sage de braver la colère du roi des cieux.

Les prêtres de Nerven sont des hommes de lois. Ils font respecter les serments portés devant le Dieu et enseignent la loi aux mortels. Ils assistent bien souvent les seigneurs quand ces derniers doivent rendre leur verdict. Ils agissent aussi en tant qu'enquêteur pour traquer les criminels et révéler la vérité. Cela dit, il ne faut pas croire que la loi propagée par les prêtres est la loi divine. Nerven n'écrit pas et n'édicte pas les lois des mortels. Il désire seulement qu'elles soient appliquées. Une personne qui commet des actes atroces mais qui restent dans les limites de la loi n'est pas redevable devant Nerven.

Ce Dieu est aussi le bâtisseur du Grand Empire. Il s'était donné comme devoir de guider les mortels. Mais il a été très déçu de leur comportement, ainsi il est beaucoup moins actif actuellement, préférant se morfondre sur ses erreurs passées. Pourtant il est toujours très adulé parmi les mortels qui le considèrent encore comme plein de sagesse. D'ailleurs, les fanatiques de Nerven, « les Purificateurs », désirent parler en son nom en voulant bannir la kardia. La vérité est que comme de nombreux prêtres, ils ne connaissent pas la volonté du Dieu concernant la nouvelle kardia. En réalité, le Dieu se moque de cette nouvelle pratique. D'après Velas, Dieu du temps, il semblerait que Nerven va même tenter d'utiliser cette nouvelle kardia pour réaliser ses nouveaux plans. Mais quels sont t-il ? Cela il l'ignore.

**Le cortège de Nerven**

Nerven est un dieu extrêmement volage. Les histoires d'amour du roi des cieux sont nombreuses, tout comme ses fils et ses filles. Et ceci bien qu'il est une femme officielle. Il s'agit de *Svar*, celle qui sous la guerre titanesque endossait le titre de vierge céleste. Elle est la fille du titan Fraoth. Elle devait sur son char celeste prendre le contrôle des cieux. Au lieu de cela, le divin Nerven charma l'enfant du titan et en fie sa femme. Dés lors, quand Nerven dort, Svar parcours la voute céleste de son char, illuminant le monde de millier d'étoiles. Et quand Svar est en colère contre les mortels ou contre son mari, le ciel est parcouru de comètes qui quelques fois s'écrasent sur terre. Son symbole est le paon, dont les plumes rappellent le ciel étoilé.

**Chez ses disciples Nerven aime** qu'ils défendent par tous les moyens la loi écrite et qu'il la fasse appliquer. Ils ne doivent jamais mentir (ou le moins possible). Ils se doivent de révéler la vérité par tous les moyens, de combatte les tromperies. Nerven déteste les illusions. De plus le Dieu aime quand ses disciples connaissent la loi sur le bout des doigts.
(Les exemples donnés ici sont toujours un peu extrême mais c'est voulu, tout le monde ne peut devenir prêtre)

### Irs

Dieu du combat du courage et de la colère
Symbole : La lance, le phénix, le feu

Irs est la divinité terrifiante qui est prié en tant de guerre où le combat fait rage. L'ivresse du combat, la folie du meurtre, est son oxygène.

Quand il apparaît sur terre, le Dieu du combat prend les traits d'un jeune homme barbu pourvu de l'apparat du guerrier. Il emmène toujours avec lui un casque à haut cimier et une lance. Son armure d'airain le met à l'abri des coups alors qu'il parcourt les champs de batailles sur son char aux chevaux rapides.

Divinité belliqueuse par essence, il est évident qu'Irs n'est pas très apprécié des autres divinités. Irs se plait dans les combats, sur les champs de bataille et dans les arènes. Il aime les combats difficiles où

les combattants sont obligés d'aller au bout de leurs réserves pour pouvoir vaincre leurs ennemis. Dans une guerre, afin d'obtenir une belle bataille, il est prêt à aider les deux camps. Il s'agit d'une divinité brutale et colérique mais qui sait reconnaître la beauté de l'effort et la force de la volonté. De nature querelleuse, Irs n'hésite pas à chercher le conflit avec les autres divinités, leur proposant des paris insensés qui peuvent déboucher sur un beau combat.
Son grand rêve est de pouvoir de lui-même aller au combat pour montrer sa très grande force. Il a toujours été partisan d'une grande guerre entre le panthéon et les Hécatonchires ; guerre où il pourrait encore une fois joué les premiers rôles en tant que chef militaire.
Aussi la divinité guerrière doit être tempéré, assagie et sinon surveillé par les autres dieux. Son principal adversaire au panthéon est Blis, le dieu de la sagesse, qui ne recourt à la violence que de façon réfléchie. Les querelles des deux divinités furent nombreuses et sanglantes.

Outre son côté belliqueux, Irs est aussi le dieu de la colère. Que ce soit la sourde colère qui couve pendant des années ou bien la rage brutale qui éclate telle le tonnerre, Irs provoque et appelle les mortels à les exprimer.

Les temples d'Irs sont pour le moins rudimentaires. Ils sont petit, constitué bien souvent d'une seul pièce et ne renferme que la statut du dieu, voir seulement une lance béni. On va honorer Irs avant un combat, c'est pourquoi, un autel lui est consacré dans toutes les arènes, dans les geôles des prisonniers comme sur les gradins. C'est avant les guerres que les processions aux temples d'Irs sont les plus nombreuses.
Irs choisi lui-même les lieu où doivent être construit ses plus grands temples. Il envoie alors à l'endroit un bouclier sacrée. Pour éviter les vols et les dégradations, le prêtre d'Irs doit créer douze autres boucliers, des faux, des copies pour tromper les voleurs. Un prêtre, *le salien*, reste toujours prêt de ces grands temples pour protéger le bouclier sacré.
Mais à part le titre de salien, il n'y a aucune hierarchie d'aucune sorte dans le clergé d'Irs.

Les prêtres d'Irs sont souvent considérés comme des bourrins sans cervelle. En fait si vous êtes musclé avec un physique impressionnant, il y a de fortes chances qu'un prêtre vous provoque juste pour tester votre force et votre courage. Peu importes s'il doit vous mentir, vous insulter pour cela, l'important est que vous le combattiez et il est prêt à vous donner une excuse. Ces prêtres sont donc des experts en combat de toutes sortes, ils ont une musculature impressionnante et prennent soin de leur corps mais maîtrise aussi la kardi aux effets dévastateurs. Ce sont les personnes toutes indiquées pour apprendre l'art du combat.

**Le cortège d'Irs**
Le dieu du combat est toujours suivi sur les champs de batailles par ses deux serviteurs humains Deimos et Phobos, La Crainte et L'Epouvante. Ces deux terrifiants personnages parcours le monde pour tester les mortels les plus courageux, ceux qui méritent l'attention du grand dieu de la guerre.

**Chez ses disciples Irs aime** qu'ils se battent de toute leur force. Ils ne doivent jamais prendre la fuite ou refuser une occasion de se battre. Les plus fanatiques provoqueront ostensiblement toute personne susceptible de leur offrir un vrai challenge dans un combat. Car les combats de ses disciples ne doivent pas être simples ou faciles mais remportés avec la sueur et le sang à un contre dix !

## Bromos

Dieu de l'océan et de la Liberté.
Symbole : Le trident, une chaîne brisée, le taureau

Bromos est la divinité de tout élément liquide, de la mer et des fleuves. Il donc présent partout et tous ceux qui vivent des ressources de la mer lui rendent de grands hommages.

Ces apparition sur terre sont rares, les mortels qui ont pue l'apercevoir on vu un être qui ressemble de beaucoup à Nerven. Un homme mur qui apparaît dans toute sa majesté avec un buste nu et musclé, portant un trident dans la main droite. Cependant son visage est souvent moins serein. Ses soucis transparaissent sur l'expression de son visage et de par sa chevelure en désordre et sa barbe épaisse.

Il s'agit d'une divinité très prisée dans tous les villages et les villes côtières. Ses autels sont près des ports et ses statues ont une place de choix sur les navires. Sa colère est redoutée car elle est terrible et soudaine. Comme Nerven qui est maître des cieux, Bromos est maître de l'océan qu'il manipule selon sa volonté. Qu'ils soient pêcheurs, marchands ou militaires, les mortels qui s'aventurent sur la mer savent qu'ils doivent leur salut au bon plaisir de Bromos.
Il s'agit d'une divinité colérique qui eu beaucoup de confrontation avec les autres Dieux. Ces affrontements, parfois verbales, parfois armés ont toujours eu pour sujet des disputes de territoires concernant des îles, des isthmes et des terres. Mauvais perdant, Bromos n'hésite pas d'un coup de trident à faire tarir les sources qui inonde des vallées fertiles, les transformant ainsi en déserts.

Mais si la mer peut causer de ravages, elle peut aussi donner la vie. L'eau créatrice est souvent célébrée par les croyants de Bromos qui est aussi considéré comme le Dieu de la fécondité. C'est pour obtenir les faveurs du Dieu qu'une fois l'an les habitants de Ninive font courir jusqu'à la mer des taureaux qui sont ensuite offert en offrande.

L'ultime attribut de Bromos est son amour de la liberté. La divinité voue une haine farouche envers les esclavagistes ; elle n'hésitera pas à couler un navire de ces mortels de peu de valeur même si cela implique la mort d'innocents. Le Dieu de la mer possède des domaines réservés au fin fond des océans, des régions que les piscanthropes évitent minutieusement. Par contre les créatures titanesques nommées les Fangs les recherchent afin de les pervertir. Ainsi les prêtres de Bromos chassent par tous les moyens ces abominations.

Les prêtres de Bromos bénissent tous les navires avant leur départ en mer. Sans cette bénédiction, la colère de Bromos peut s'abattre sur l'équipage. Les prêtres s'occupent aussi de la chasse aux esclavagistes. Mais à cause de leur amour de la liberté, ces chasseurs de vendeurs de chair ne se regroupent pas en guilde et n'échangent donc que très peu leurs informations. Ainsi, ils sont tristement peu efficaces. Les temples de Bromos sont rares. Le culte se focalise plutôt autour de lieu saint et de statu gigantesque taillé à même la falaise.

**Le cortège de Bromos**
La royauté de Bromos sur les mers a toujours été incontestée. Il a établi sa demeure dans les profondeurs du domaine qui lui est réservé. Our, y a construit pour lui un palais magnifique éclatant d'or et qui durera éternellement. Son domaine est gardé par nombre de monstres marins effrayants.

Quand il en sort, c'est sur son char à coursiers rapide doté de sabots d'airain et d'une crinière d'or. Il est alors accompagné des Tritons, les créatures marines qui régissent sont domaines. Il s'agit de psicanthropes que le Dieu de la mer a eu de la mortelle Aethra durant l'Age d'or.

**Chez ses disciples Bromos aime**
Qu'ils n'aient aucune contrainte, aucune chaîne. Ses disciples doivent être libres de leurs mouvements et de leurs pensées. Ceci implique pas de mariage, pas d'obligation, pas de frontière. L'incarnation de cette liberté absolue étant l'immensité de l'océan, les disciples se doivent de la respecter et même d'aimer la mer. La chasse aux esclavagistes et aux Fangs sont aussi des activités appréciées par Bromos.

## Blis

Dieu de la mort, de la sagesse et de l'équilibre
Symbole : La chouette, un crâne, la couleur noire.

Blis est un Dieu ambiguë qu'il est difficile de comprendre. A la fois responsable des enfers et grand maître de la sagesse, sa tâche est très ardue.

Il ne sort que très rarement des enfers, son domaine. Donc on ne s'est que bien pue de choses sur l'apparence de Blis. Il est l'Invisible, il est la mort, celui qu'on ne voit pas et qui pourtant frappe les vivants et les emmène en son domaine. Son symbole est la chouette, l'animal dont els yeux voit ce qui ne doit pas être vu.

Le Dieu a reçu la difficile tâche d'être le gardien des Enfers, tâche dont il s'acquitte de façon appliquée. Il peut ainsi agir sur ce qui est pour lui le plus important : l'équilibre des forces. Il est en effet primordial pour la divinité que l'équilibre soit maintenu afin d'obtenir un univers stable. Il se trouve que la mort fait partie de la stabilité du monde. Blis fait tout son possible pour qu'elle soit acceptée comme telle par les mortels qui la trouvent souvent injuste. Contrairement à la rumeur, Blis ne choisit pas qui doit mourir ou qui ne le doit pas. Il se contente de garder les âmes des morts dans son royaume afin de les empêcher de revenir hanter Tylestel. Il juge les âmes et si celles-ci ont perturbé l'équilibre du monde de leur vivant, il les fait souffrir pour l'éternité.
Blis est le Dieu des sages et s'intéresse par la même au savoir, tout comme Pso la déesse des Arts. La divinité est souvent présente dans les alcôves du pouvoir, dans les cours des puissant. Quand un dirigeant doit faire face à un choix cornélien, c'est vers Blis qu'il se tourne. Blis est celui qui voit plus loi, celui qui prévoit tout
.
Cette divinité est considérée comme ennuyeuse par les autres Dieux. Il manque de piquant, ne se dévergonde jamais et intervient partout. Mais tous s'accordent à dire que son action est souvent indispensable.

Les prêtre de Blis s'occupent de tout ce qui a un lien avec la mort : ils s'occupent des enterrements, ils gardent les catacombes et accompagnent l'âme des mourant lors de veillées funèbres. Ils se battent contre les trop puissants et les trop riches et aident les pauvres et les faibles. Ils sont austères et mesurés. S'ils leur arrivent de boire de l'alcool, ils ne seront jamais complètement ivres. Le culte de Blis est très ordonné. Chaque prêtre a un maître et chaque maître un disciple. Chacun à un rôle. Le maître doit enseigné la voie du dieu mais le disciple doit dépasser le maître. Pour cela, il doit voir les défauts de son propre maître, éventuellement tenté de les corriger mais surtout ne pas prendre les même travers, au risque d'en développer d'autres.

Les temples du Dieu de la mort sont partout là où il y a de grosses communautés. Ils sont habituellement ronds, un cercle symbolisant la perfection. Ces temples servent lors des cérémonies en l'honneur du dieu ou pour les enterrements. Bien souvent, les morts sont enterré par els familles tout proches de leur maison, mais pour les plus pauvres, les terres du temple sont une bonne alternative. La seule exigence pour qu'un mortel est droit au repos dans l'autre vie est qu'il dispose d'une pièce de monnaie à donner au passeur lors de sa mort.

**Le cortège de Blis**

On ne sait que peu de chose de Blis. Discret comme l'ombre, il n'apparaît pas avec un cortège.

Cependant, il a une fois brisé son image de personnage discret et réservé. Au commencement du monde, Blis s'est pris d'amour pour Pso, la magnifique déesse. De leur union est né Linos qui depuis vit en enfers avec son père. L'être divin a depuis toujours les traits d'un enfant, un enfant qui s'échappe quelquefois vers le monde des mortels. Le grand Blis, maître des morts et vainqueurs des Titans, a toutes les peines du monde à garder un œil sur son garnement.

**Chez ses disciples Blis aime** qu'ils ne fassent pas d'excès. Les disciples de Blis se doivent d'être mesurés en tout. Il ne faut pas de « trop » mais il ne faut pas de « pas assez » non plus. La mesure et l'équilibre sont les traits qui plaisent au dieu des morts. Ces disciples doivent de plus ne pas chercher la vie éternelle mais plutôt accepter la fin, ils ne doivent ni tenter de l'éviter ni se moquer d'elle (sans pour autant être suicidaire ce qui serait un excès).

## *Pso*

Déesse de l'art et de l'amour
Symboles : une harpe, la nudité, la myrrhe

Pso est avant tout la déesse de l'amour sous ses formes les plus nobles comme sous ses aspects les plus dégradants.

La déesse change énormément d'habits et de stature en fonction de l'émotion qu'elle veut provoquer chez ceux qui l'admirent. Elle peut avoir une coiffure chaste quand elle veut symboliser la pureté céleste. Mais elle peut également se montrer terriblement sensuelle, faisant perdre l'esprit au plus stoïque des mortels.

Pso est une divinité emportée, c'est tout le contraire de Blis. La déesse fonctionne par « coup de cœur ». Il lui arrive souvent de tomber amoureuse d'un mortel avec qui elle peut avoir des enfants puis la semaine suivante elle l'aura oublié totalement.

Il s'agit de la divinité protectrice des amours. Elle incarne l'amour le plus pur, idéal. Mais elle intervient aussi au près des jeunes filles ou des veuves qui cherchent un mari. Et c'est en même temps la patronne des prostituées. De plus, la divinité place la beauté par-dessus tout : c'est son objectif et son désir. Très coléreuse, Pso se considère comme la plus belle et ne permet à personne de remettre ceci en cause. Elle a déjà maudi ceux et celles qui prétendaient pouvoir être plus belle qu'elle ou qui espéraient pouvoir la battre ou dans un concours artistique.

Car la déesse est aussi la grande mécène des Arts. Elle crée elle-même de merveilleuses œuvres d'art qui font la jalousie de tout le panthéon. Un mortel ne peut même pas concevoir la beauté et la perfection de ses œuvres tant l'harmonie est partout. Complètement détruit par l'émotion qui l'envahirait alors, il perdrait la raison. Elle protège les artistes qui l'appellent, leur apportant l'inspiration permettant de finir leurs œuvres d'arts.

La déesse des Arts s'est mariée avec Our le dieu de la construction. Elle a finalement succombé à son géni créateur, capable d'œuvre de grande beauté. Mais la déesse reste volage.
Les temples de Pso sont partout où est l'amour. Donc ils sont partout. Peu importe s'ils sont petits ou grands, peu importe si les disciples n'ont pas d'argent pour construire le plus majestueux des temples. L'important est que le temple de la déesse soit beau, bien construit, bien proportionné et bien décoré. Tout doit être en harmonie mais rien n 'est excessif ou vulgaire. Un petit autel finement sculpté en haut d'une montagne plaira bien plus à la déesse qu'un tas d'or informe.
Les prêtre et prêtresse de Pso sont souvent consultés pour attirer l'amour par les jeunes gens. Ils préparent alors offrande à al déesse ainsi que des filtres et fétiche pour trouver l'âme sœur. Mais le clergé organise aussi de grande orgie sexuelle tout à al gloire de la déesse dans son aspect vulgaire de décadence bestiale.

**Le cortège de Pso**

Pso aime être entourée de multiples serviteurs qui l'accompagnent au chant, à la harpe ou qui prennent soin de sa beauté. Pso étant la plus belle des divinités du panthéon, elle a eu de nombreuses aventures. De ses amours avec Irs, le Dieu de la guerre, elle a eu *Les Muses*. Il s'agit de 9 Nymphes qui propagent les Arts partout où elles vont. Chacune à son domaine de prédilection que se soit le théâtre, la harpe, l'Histoire ou l'astrologie. C'est finalement avec son mari, le dieu Our, qu'elle a eu son fils Eros. Ce petit garçon espiègle causa bien des soucis aux mortels et aux dieux avec ses flèches qui provoquent des coups de foudre.

**Chez ses disciples Pso aime :**
Les disciples de la déesse doivent chercher l'amour véritable toute leur vie. Ils ne doivent s'arrêter que lorsqu'ils sont sûrs au fond de leur cœur de leur choix. Ils ont droit à des essais (une nuit par ci par là) et des erreurs mais leur but n'est pas d'en tirer profit. La déesse aime les artistes et les collectionneurs d'arts. Ces disciples se doivent de défendre l'amour et la beauté par tous les moyens, ils se battront contre la destruction d'une œuvre d'art ou pour un amour impossible. Leur amour de la beauté peut même les pousser à vouloir atteindre la jeunesse éternelle.

Les prêtres de Pso sont des artistes parmi les plus doués. Ce sont eux qui dirigent les cérémonies de mariages et qui protègent les promesses faites entre amants.

## OUR

Dieu de l'argent, de la construction et du commerce.
Symboles : un marteau, une licorne.

Our est le Dieu bâtisseur, celui qui invente et réinvente le monde. Jamais il ne cesse dans sa recherche de nouvelle création.

Il est représenté bien souvent dans des statues d'or u d'argent. Ses représentations font toujours ressortir une grande complexité de réalisation ainsi qu'un grande richesse dans les matériaux. Toujours armé d'une tenaille ou d'un marteau, il prend bien souvent l'apparence d'un solide ouvrier ou d'un artisan avec un barbe sobre, un cou et des bras robustes. Il aime apparaître sous les traits d'un infirme bien qu'il n'en soit pas un.

Le plus grand chantier de Our fut la construction du monde. Il y a pris goût et depuis il s'attache avec acharnement à toute création possible. Dans son for intérieur, il est prêt à recommencer la création d'un nouveau monde, quitte à raser celui existant. Mais sans l'aide des autres Dieux il ne peut rien faire. Our représente l'intelligence, il est l'incarnation de cette redoutable capacité qu'on les

mortelles de pouvoir comprendre assimiler et créer le monde.
Our est une personne machiavélique qui fera tout pour atteindre ses objectifs. Il prépare ses plans, les peaufine dans les moindres détails puis les met à exécution. La seule chose qu'il aime autant que la création est l'argent : amasser des fortunes le fascine. Plus précisément c'est la manière dont ces fortunes sont construites qui l'intéresse. C'est pourquoi en plus d'être le dieu de marchand, c'est aussi celui des voleurs.
D'une nature plutôt enjouée, il est difficile de mettre Our en colère. Cependant il y a deux choses qu'il déteste : qu'on détruise une belle réalisation (Une construction particulièrement ardue, un texte de loi sophistiqué) et que sa femme le trompe. Hélas il a bien peu de moyen de contrôler sa divine épouse Pso. Il met alors en place de terribles stratagèmes d'une complexité extrême afin de piéger celui qui l'a défié. Irs est toujours sur ces gardes et se méfie continuellement d'Our.

Les temples d'Our sont toujours les plus riches. C'est un point d'honneur pour les prêtres et les prêtresses que d'avoir le lieu de culte le plus fortuné. Les artisans et les commerçants participent à cette richesse en déposant régulièrement des offrandes pécuniaires pour s'assurer la croissance de leur commerce. Ainsi, les temples sont pleins de pierreries, d'or, de marbre taillé, d'oiseaux rares voir d'esclaves particulièrement recherchés.

**Le cortège de Our**
Seulement équipé de son géni et de son marteau, Our a créé lui-même ses serviteurs. Il s'agit des Cyclopes, des géants, pareil à des montagnes, et dont l'œil unique étaient caché sous d'épais sourcils. Ils aident leur maître dans ses chantiers extravagants et lui servent d'agent. Ils sont au nombre de trois : Argès, Stéropès et Brontès. Il avaient cependant un frère : Acmon. Ce dernier fût capturer par les Titans durant la terrible guerre titanesque. Il fût perverti par les Tétracéphales et servi de modèle à al création de centaines d'autres cyclopes qui ravagèrent le monde qu'Our avait bâti avec tant d'amour. Depuis, Our fait chassé tout les Cyclopes en souvenir de son fils Acmon.

**Chez ses disciples Our aime :**
Qu'ils s'enrichissent. Peu importe le moyen, légal ou non, ce qui compte est le résultat. Ses disciples ne doivent jamais dépenser, ils peuvent prêter leur argent seulement avec intérêt. Ils doivent s'atteler à de grands projets, constructions de hall de ville, des guildes, des casernes ou la naissance d'une association, d'un royaume. Plus le projet est ambitieux et plus Our est satisfait.

Les prêtres d'Our sont des prêteurs ou des architectes. En tant que prêteurs d'argent, ils sont très pointilleux et ne tolèrent aucun retard même si leur fortune est faite. En tant qu'architecte, on ne saurait en trouver de plus doués et de plus ambitieux, parfois même un peu trop ambitieux.

## Av
Déesse de la nature et de la compassion
Symboles : Froment, Orge, l'Arc

Av est l'incarnation de la force de la nature. Elle est à la fois la mère protectrice de tous les mortels mais aussi celles qui détient les secrets de la nature sauvage.
La déesse apparaît sur terre bien souvent, mais ce n'est que dans ses domaines réservés au fond des bois qu'elle prend sa véritable forme. L'observateur chanceux peut alors voir une femme agile à la taille svelte et souple, au visage réguliers et aux traits sévères. Elle porte des habits d'homme, une tunique courte qui ne dépasse pas des genoux. Elle est presque

toujours accompagnée d'animaux, chiens ou biches.
Divinité majeur du panthéon, Av est très apprécié des mortels qui la vénère en de multiple occasion. Maîtresse du foyer, elle est représentée sous forme de statuette dans toutes les maisons. Les médecins invoquent son nom pour les guérisons. Elle est tout particulièrement prié pour veiller sur les femmes enceintes. De fait, Av est connu pour pouvoir apporter la fécondité de la nature aux femmes comme aux hommes. Elle est présente dans les champs car c'est elle qui apprit aux mortels comment cultiver le blé le froment et l'orge.
Ses temples sont toujours situés dans les forêts profondes. Il s'agit d'un simple autel dans une clairière. Les cultes consacré é à la déesse sont entouré de mystère, rien n'est écrit, il ne se transmet que de bouche à oreille d'initié. Mais on sait que la déesse affectionne les sacrifices d'animaux et de mortels, en particulier ceux qui l'ont contrariés.
Elle rentre dans une colère noire quand on touche à ce qu'elle considère comme son domaine (certaines forêts ou montagnes sont des endroits sacrés). Dans ces grands terrains, elle peut chasser librement avec les quelques divinités qui l'accompagnent à l'occasion. Elle protège alors la Terre comme une mère protège son foyer. Mécontenter la déesse peut provoquer des glissements de terrains, le réveil de volcans ou encore des torrents de boues capables d'emporter des cités. C'est une divinité ombrageuse et vindicative. Mais par-dessus tout, elle combat avec force les créatures titanesques qui osent corrompre la terre. C'est une déesse très active actuellement.

Les légendes au sujet d'Av font état de son éternelle virginité. En effet, la déesse n'aurait jamais eu d'enfant, ni d'amant. On raconte que la déesse très prude aurait été vu une fois nu par un satyre alors qu'elle prenait son bain. La satyre fut changer en chèvre puis dévorer par les chiens de la déesse.

**Le cortège de Av**
Av initia plusieurs mortels à son culte et les plus chanceux furent intégrés dans son cortège. Parmi ces créatures se trouve Nysa, le satyre immortel. Considéré comme la divinité de la vigne, Nysa est présent dans toutes les fêtes les plus dépravées. Ceci contrarie sa créatrice qui voit dans l'ivresse quelques choses de non naturel, comme s'il s'agissait d'un secret qui aurait due être gardé par les Dieux. Le reste du cortège d'Av est formé de femelle de toutes les races. Ensemble elle forme le groupe des Dryades qui défend les bois sacrés de la déesse contre les intrus.

**Chez ses disciples, Av aime :**
Qu'ils respectent la nature. Ces disciples doivent protéger la vie sous toutes ses formes, guérir leur prochain et panser leurs blessures. Mais quand un proche meurt, Av ne veut pas que ses disciples s'apitoient. Cela fait partie du cycle de la nature et seuls les forts survivront.

Les prêtres d'Av sont les gardiens de la forêt, protégeant les domaines de la déesse. Ce sont aussi des guérisseurs et des médecins toujours là quand il y a un accouchement.

## Velas
Dieu du temps, du voyage et du mouvement.
Symbole : des pieds ailés, Pégase.

Velas le magnifique, Velas l'imprévisible ! Grand maître du voyage et du temps c'est le protecteur des voyageurs et le messager des Dieux.
Revêtant de multiple apparence, changeant d'allure comme un mortel cligne des yeux, Velas n'a pas de représentation figée. La

seule qu'on lui connaisse est quand il prend le rôle de messager du panthéon. Il a alors l'aspect d'un jeune éphèbe au corps vigoureux et gracieux, les cheveux court et crépus, la tête incliné dans une allure de bienveillance attentive. Son casque est garni d'ailes tout comme ses sandales.

Velas est l'imprévisible. Il voit dans l'avenir et par conséquent il peut changer le futur des mortels. On ne sait jamais si ce qu'il vous pousse à faire était ce qu'il avait prévu ou si on contraire cela va changer l'avenir. De fait, Velas est celui qui fait bouger les choses. C'est la graine de chaos dans le monde qui rend tous les plans les plus machiavéliques inutiles. D'ailleurs les autres dieux souffrent de ses divines prédictions, surtout Our qui aime ce qui est sûr et stable. Le reste du panthéon le considèrent comme extrêmement fatiguant à bouger sans cesse. C'est pour cette raison toute particulière que Velas a été nommé messager des Dieux. Il se doit de porter les messages divins aux empereurs ou aux Hécatonchires le cas échéant.
Velas est le maître du voyage, c'est un infatigable voyageur qui ne passe pas plus de quelques heures au même endroit. Ces représentations sont sur tous els chemins connus, aux croisements important comme au sommet des montagnes esseulées. Les voyageurs le prient quand ils sont perdus. Dans toutes les villes, le temple de Velas a toujours une salle prévue pour accueillir les voyageurs de passage, leur offrant un toit pour la nuit. Mais personne ne doit y rester trop longtemps car rien ne doit rester figé.
Capable de voir l'avenir, Velas en fait aussi profiter ces disciples et ceux qui peuvent aider à changer les choses. Il intervient dans les rêves des mortels, leur apportant des visions du futur ou du passé. Parmi les membre de son clergé, il y a toujours un membre qui est deviens l'Oracle de Velas. Ce mortel, qu'elle que soit sa race ou son sexe, partage alors les visions du Dieu. Il peut donner des réponses aux mortels sur leur futur moyennant une obole. Rend suprême du clergé du Dieu, la place d'oracle est très risquée. Partagé les visions du dieu conduit irrémédiablement les mortels vers la folie. Divinité visionnaire, Velas n'est pas pourtant infaillible. Car il ne peut pas toujours interpréter ce qu'il voit dans les nimbes du temps. Mais il s'en moque, tant que ça bouge…

**Le cortège de Velas**
Velas n'a pas de compagnon connu. Ses fils sont des héros qu'il a bien vite oubliés en père imprévisible qu'il est. Ainsi, le messager des dieux apparaît toujours seul.

**Chez ses disciples, Velas aime :**
Qu'ils soient d'humeur volatile. Il faut qu'ils aiment changer d'idées et surtout qu'ils voyagent de par le monde. Les disciples de la divinité changent les choses figées parfois pour instaurer le chaos.

Les prêtres de Velas sont très souvent des prophètes à qui le Dieu transmet ses visions sous forme de rêves. Les prêtres du dieu du temps sont aussi souvent des agitateurs politiques, prêt à changer les empires millénaires..

# Domaines Divins

## L'Olympe

L'olympe est une montagne gigantesque se trouvant maintenant en Asturi. Surmonté bien souvent de nuages, on ne voie pas le divin palais qui sert de demeure aux Dieux. Sur son versant Sud, la montagne taillée à pic offre l'aspect d'une falaise rocheuse. Mais au dessus des nages se trouvent un

grand plateau fort escarpé qui sert de base à un pic au proportion monstrueuse.
Tout en ce lieu manifeste la redoutable majesté des Dieux. L'olympe, la plus haute montagne du monde, était la place forte la plus imprenable du monde lors de la guerre contre les titans. Il est dit qu'à son sommet, l'air y est plus pur que partout ailleurs, que ni le vent ni la neige ne viennent troubler la douce existence des créateurs du monde. Là, dit le poète, les Dieux goûtent un bonheur qui durent autant que les jours éternels.
Chaque divinité à sa place réservée dans l'Olympes, avec un bon accueil assuré à tous les membres des cortèges divins. Mais certains comme Blis ni viennent presque jamais. Il n'y a que le sommet qui soit totalement réservé aux huit divinités. Il y a là la salle du conseil dirigé par Nerven et chacun y a un siège taillé dans la roche la plus dur. Le panthéon ne se réuni ici que dans des cas d'extrême nécessité.

## Les Enfers

Les enfers, c'est le royaume de Blis. C'est un autre plan d'existence où se retrouvent toutes les âmes des mortels. On parle « des enfers » au pluriel car il existe différentes régions où se retrouvent les âmes en fonction du bon vouloir de Blis.

**L'arrivé d'une âme aux enfers**
Le dieu de la mort, tout puissant en son domaine, la voulue ainsi : Quand un mortel décède, son âme se retrouve dans la région de L'Erebe. C'est là qu'elle attend, sur les bords du fleuve Achéron. Elle attend le passeur Charon qui l'emmènera, dans sa région des enfers, moyennant une obole. Il est très important que les morts aient cette obole, cette pièce de monnaie. Sans elle, les âmes ne peuvent traverser le fleuve impétueux et se retrouve coincer dans l'Erebe. Elles devront attendre un siècle avant que le passeur daigne les amener finalement. Ceux qui restent en Erebe revivent tous les jours le jour de leur mort tragique. C'est pourquoi, il est conseillé aux vivants de mettre une pièce dans la bouche de leur proche qui vient de décéder afin qu'il puisse traverser le fleuve.

**Le Tartare**
Les âmes les plus dangereuses, ceux qui de leur vivant ont grandement atteint à l'équilibre du monde, sont envoyé dans le Tartare. Il s'agit de la région la plus profonde des enfers. Là, les âmes subiront les plus grands tourments physiques et mentaux, soumis à une implacable torture éternelle. On prétend que Blis lui-même a son palais au Tartare. Et il est impossible de partir de cet endroit car la zone est encerclée de marais putrides formés d'acides rongeant les âmes. Au plus profond du Tartare se trouve le néant, le vide absolu. Tout ce qui rentre dans le néant y est dissous à jamais.
Au cours des siècles, Blis a enfermé dans cette zone les âmes des pires mortels mais aussi certaines créatures titanesques terrifiantes. Certains prétendent qu'un des titans serait toujours vivant, enfermé au fin fond du Tartare. Mais nul mortel n'a osé vérifier ces dires. Il arrive souvent que Blis enferme au Tartare quelques âmes à la demande d'autres Dieux. Aussi mortels, assurez vous qu'aucune divinité ne vous déteste au omet de votre mort car alors vous risquez de subir les tourments éternels du Tartare.
En ce domaine, Blis a trouvé un geôlier terrifiant, la terrifiante Icate. On parle d'une créature féminine arborant trois que le Dieu de la mort aurait amadoué et qui maintenant tortures les âmes du Tartare avec une joie et une cruauté sans cesse renouvelée.

**La plaine de bienheureux**
A l'opposé du Tartare, les âmes les plus vertueuses sont emmenées par Charon dans la plaine des bienheureux aussi appelé les champs élysées. Etre accepté dans cette

région des enfers est un honneur immense et rare sont les personnes qui y habitent. Par exemple la Nymphe Silène, qui a aidé à vaincre le titan Erivos, est aux champs élysées mais le grand héros Ambérion s'est vu refuser l'entré. Dans cette région, les âmes des élus vont vivre dans un bonheur éternel, loin des préoccupations, des dangers et des soucis. Blis a même fais un grand cadeau aux âmes de la plaine en y faisant passé le Léthé. Ce fleuve a l'eau limpide a la curieuse propriété d'effacer la mémoire de ceux qui la boiront. Ainsi, le Dieu de la mort permet aux habitants de la plaine d'effacer leur mémoire et de revenir vivre une autre vie sur terre dans un autre corps. Ces personnes auront des réminiscences de leur vie passée, des souvenirs fugitifs.

**Les passages vers le monde des morts**

Il existe différentes voies pour accéder aux enfers. La plus simple, à part mourir, est de trouver le fleuve Stix et de suivre son cours. Ce fleuve passe dans notre monde avant de rejoindre les enfers. Mais avant de rejoindre l'Erebe, où le Styx rejoint l'Achéron, il faudra aux téméraires passer la vigilance du Cerbère, le gardien des enfers. Le terrible chien des enfers empêche toute personne d'entré. Il empêche aussi les âmes d'en sortir.

Les âmes apparaissent en enfers comme des reflets de leur vie passés, des créatures privés des sentiments forts qui peuvent provoquer la passion. Car la passion est interdite en enfers, elle peut mener à un grave déséquilibre selon Blis. Mais certaine âmes ne peuvent vivre sans la passion dans leur vie. Elles cherchent donc par tous les moyens à réchapper à ce qu'elles considèrent comme la tyrannie du Dieu de la mort. Revenir dans le monde des vivants c'est retrouvé la passion et donc un sens à l'existence. C'est ce que croit en tout cas les âmes qui tentent de rejoindre les mortels. Elles cherchent donc leur chemin, tentant de remonter les différents fleuves des enfers connus pour passer aussi dans le monde des mortels. Certaines essaient même de tromper la vigilance de Cerbère, empruntant ainsi le plus cours chemin vers la porte des enfers.
Et malgré, les embuches, malgré le terrifiant gardien qu'est le chien à trois têtes, il y a toujours des âmes qui arrivent à rejoindre le monde des vivants.
Mais pourtant ce n'est pas la joie ni la délivrance qui les attend. La douleur provoquée par cette vie dans un monde qui n'est plus fait pour elle engendre souvent la folie chez les âmes même parmi les plus fortes. De plus, le Dieu de la mort fera tout pour ramener ces âmes en son domaine. Il les fera traquer sans relâche, dans les caveaux où elles viennent chercher leur corps, dans les villages où vivent leurs familles, partout.

D'après la légende, il a existé quelques rares mortels qui ont réussis à rentrer et à sortir des enfers. Parmi ceux-ci le plus illustre est sans aucun doute le héros Piscanthrope Layssas. Jugeant injuste la mort de ses amis, de sa famille et des habitants de son village rasé par le réveil du volcan Etrisse, il partit pour les enfers, défier le Dieu de la mort. Son périple dura deux années entières. On raconte qu'il amadoua le Cerbère, s'en faisant un compagnon de jeux. Mais il fût finalement vaincu par Icate du Tartare, devant la porte du palais de Blis où il était venu demander audience. Refusant de s'avouer vaincu, il endura pendant de longs mois les tortures de la tortionnaire au trois visages avant de s'échapper grâce à la ruse qui le caractérise. C'est alors que le Dieu de la mort lui-même vient à la rencontre du héros. Touchée par la volonté et la détermination du héros, la divinité consent à lui accorder une faveur. Ainsi, depuis ce jour, sur les pentes du volcan Etrisse dans

les îles vierges, chaque année pendant une nuit, les âmes des habitants du village reviennent dans le monde du vivant pour pouvoir avoir encore un repas avec leur famille et leurs proches avant de rejoindre les enfers. En contrepartie, Le héros Layssas a accepté à sa mort de devenir un serviteur de Blis dans les enfers.

## Les pouvoirs des pretres

Une fois devenu prêtre, le personnage aura accès à quelques privilèges. Tout d'abord sa divinité répondra plus souvent à ses prières. Ensuite, si le croyant le demande, il pourra demander au Dieu de lancer un sort divin pour l'aider. Par contre il ne faut pas abuser des sorts divins car le prêtre baissera alors dans le baromètre divin et peut aller jusqu'à perdre la grâce du Dieu. Ceci arrive quand les pouvoirs utilisés ne le sont pas dans l'optique de confirmer la doctrine du Dieu. Par exemple, demander à Nerven de dissiper les illusions puis juste après manipuler une personne serait très mal vu par le Dieu qui sanctionnera le prêtre. Il pourra se racheter en accomplissant un pèlerinage par exemple.

Ci-dessous vous trouverez des exemples de pouvoirs lancés par les Dieux. Le MJ peut en créer d'autres en s'inspirant de ceux existant.
« Rang » fait référence au rang à attendre dans le baromètre divin. Un prêtre est de rang 3 minimum. Le maximum est 5. Il est extrêmement difficile d'atteindre les rangs les plus élevés car le croyant pêche souvent par inaction.
Certains sorts font baisser automatiquement le prêtre d'un rang ou deux. Il s'agit des sorts les plus puissants et les plus intéressants. Mais si le sort a été lancé afin de confirmer la doctrine du Dieu, le MJ peut décider de redonner le rang perdu au prêtre.
N'oublier pas que le prêtre ui même n'a pas de pouvoir, il demande au dieu d'accomplir une action pour ui car il a respecté sa doctrine.
Pour chaque pouvoir est indiqué le rang nécessaire ur le baromtre ainsi que le malus au jet de prière.
Les pouvoirs proposés ici ne sont que des indicatiosn. Vous pouvez en inventer d'autres avec vos joeurus.

### *Pouvoir de Nerven*

**Vents célestes :**
Le prêtre demande à Nerven d'envoyer les vents célestes sur la cible qui sera lors propulsé à terre (à moins de réussir un jet de force, malus-40).
**Rang 3**
**Difficulté : 0**

**Lévitation :**
Le ptrêtre recoit le pouvoir temporairemetn sur les vents ce qui lui permet de faire lévité des objets ou lui-même pour un poid équivalent à une tonne. Coûte 1 rang
**Rang 3**
**Difficulté : -15**

**Trône céleste**
Nerven envoe au prêtre son trône des vents. Quand le prêtre va s'asseoir il aura sous lui un siège invisible fait par les vents qui l'emmenra partout où il le désire. Le trône disparaît après 1 heure.
**Rang 4**
**Difficulté : -20**

**Les Aigles de Nerven**
Le prêtre dans le besoin eput demander à Nerven de lui envoyer un aigle g éant, symbole du roi des cieux.Ce dernier accomlira la tâche demandé puis s'en ira dans les airs. Coûte 1 rang
**Rang 4**
**Difficulté : -20**

**Zéphyr**
Zéphyr est l'incarnation de la force des cieux. C'est un véritable cyclone qui s'abattra là ou l'a demandé le prêtre, ravageant tout sur son passage.
**Rang 5**
**Difficulté : -20**

## Pouvoir d'Irs

**Poings d'Irs :**
Le prêtre maudis un fuyard qui est alors frappé par le poing de feu d'Irs. La victime est immolé et encaisse des dégâts 10F. Ceci ne marche que sur les fuyards.
**Rang 3**
**Difficulté : 0**

**Rage de sang :**
Le prêtre est otuché par la soif du combat d'Irs. Pendant tout un combat, il ignore les malus de dégâts. Coûte 1 rang.
**Rang 3**
**Difficulté : 0**

**Char de feu :**
Le prêtre appel le char de feu que le dieu de la guerre conduit dans la bataille. Le char est tiré par des chevaux de feu qui volent (ça fait classe mais ça fait pas mal). Ce pouvoir est surtout util pour fuir ou vayager vite. Le char disparaît après un voyage d'une heure maximum.
**Rang 4**
**Difficulté : 0**

**Phénix :**
Irs peut envoyer nu phénix combattre au côté du prêtre s'il le dmeande. Le phénix invoqué combat contre un adversaire donné jusqu'à la mort ou jusqu'à ce que le combat n'aie plus lieu d'être .Au lieu de combattre le phénix peut aussi accomplir une tâche pour le prêtre et disparaît ensuite. Coûte 1 rang
**Rang 4**
**Difficulté : -20**

**Déluge de flammes :**
Irs dans toute sa colère provoque un véiratble déluge de flamme sur une zone de la taille d'une cité pendant 5 min. Rien à aprt la pierre ne réchappe aux flammes de destruction du Dieu, rien. Coûte 2 rangs
**Rang 5**
**Difficulté : -40**

## Pouvoir de Bromos

**Clés du monde sous marin**
Le prêtre ou une cible recoit les clés du royaume sous marin de Bromos. Cela signifie que la cible peut respirer sous l'eau et se mouvoir facilemetn (natation +20). De plus aucune créature du domaine de Bromos n'attaque ceux qui ont les clefs. Ce pouvoir disparaît au bout d'un jour.
**Rang 3**
**Difficulté : 0**

**Apaisement des eaux :**
Le prêtre peut rendre un fleuve, une mer ou un torrent calme comme de l'eau dans une baignoire en priant Bromos le maître des eaux. Ceci fonctionne même sur la plus violente des tempète. Coûte 1 rang
**Rang 3**
**Difficulté : 0**

**Charybe et Scylla :**
A l'opposée de la prière précédente, le prêtre peut demander provoquer un véritable mælström pendant une journée qui engloutira les navires à sa portée.
**Rang 4**
**Difficulté : -20**

**Dyrphan :**
Le géant des mers, le Dyrphan, gardien du domaine de Broms, peut venir secourir le prêtre. Il apparaît dns une fleuve ou une mer à proximité du prêtre et reste quelques

minutes pur accomlpir la tâche demandé avant de disparaître. Coûte 1 rang.
**Rang 4**
**Difficulté : -15**

**Le Déluge :**
A la demande du prêtre, Bromos envoie un véritable déluge sur une cité portuaire, la rasant complètemetn sous les eaux et les raz de marée. Coûte 2 rangs.
**Rang 5**
**Difficulté : -40**

## Pouvoir de Blis

**Expérience de la mort :**
Par cette étrange pouvoir, en posant les mains sur le crâne du mort et en priant Blis, le prêtre peut connaître et revivre les dernières sensations du mort avant qu'il ait trépassé.
**Rang 3**
**Difficulté : 0**

**Le passeur t'appel :**
A la demande du prêtre, Blis décide qu'il est tant pour la victime de rejoindre l eroyaume des morts. La cible recoit une maladie qui la tuera dans une semaine. La maladie peut se guérir par des fleurs de morts ramassés dans les îles vierges. Coûte 1 rang.
**Rang 3**
**Difficulté : -15**

**Un tour en enfers :**
Par ce pouvoir, le prêtre propulse la cible en enfer pour un court moment. Outre le fait que l'expérience est désagréable, la personne réapparaîtra au bout de 3 minutes dans un endroit aléatoire à la surface de la terre.
**Rang 4**
**Difficulté : -20**

**Cerbère :**
Blis accèpte de se séparer pour quelques temps de son terrifiant gardien. Le Cerbère est invoqué prêt du prêtre et remplira une tâche pour lui avat de bien vite retourné dans son monde. Le chien à toris tête disparaît au bout de cinq minutes quoi qu'il arrive. Coûte 1 rang.
**Rang 4**
**Difficulté : -20**

**Armée de fantôme :**
Le prêtre demande l'apparition d'une armée de fantôme à la surface de la terre. Blis accepte d'ouvrir les portes des enfers et de laisser échapper une partie des âmes pour un ultime combat. Si cette armée est inoffensive, elle terrifie par contre toutes les personnes qui la croisent. Les mortels souffriront tous les maux que les âmes damnées ont endurés durant leur terrible vie. Les âmes ainsi libérées essaieront de s'échapper pour ne pas retourner en enfers. Coûte 2 rangs.
**Rang 5**
**Difficulté : -30**

## Pouvoir de Pso

**Empathie divine:**
Par cette prière, le prêtre pourra connaître tous les sentiments de sa cible pendant une semaine. Le prêtre les cnnaitra et les ressentira car telle est le pouvoir de Pso.
**Rang 3**
**Difficulté : 0**

**Changement de sentiment :**
Pso est la maîtresse des sensations.Elle peut à al demande du prêtre changer déinitivemetn un sentiment pour un autres dans le cœur d'une personne. Coûte 1 rang.
**Rang 3**
**Difficulté : -10**

**Morphée :**
Par le pouvoir enchanteur de la voie de la déesse, le prêtre peut demander à ce

qu'une cible s'endorme alors qu'il lui parle. La cible s'endort en moins de 3 minutes quoiqu'il arrive, qu'il y est du bruit ou qu'on la frappe. Apès elle peut se réveiller.
**Rang 4**
**Difficulté : -15**

**Muses :**
Les Muses du cortège de Pso aimùent propagés l'Arts autour d'elles. Quand elles sont invoquéses par cette prière, elles poussent tous els mortels à l'art et à l'amour. Coûte 1 rang.
**Rang 4**
**Difficulté : -20**

**Paix universelle :**
Pso n'est qu'amour, Pso ne veut que l'amour. Par cette prière, la déesse intervient personnellement sur une fouel de plusieurs millers de personnes. Et alors toutes les animosités disparaissent. Tous les gens s'aimeront (d'un amour plus que platonique) pendant 1 semaine. Coûte 2 rangs.
**Rang 5**
**Difficulté : -30**

## Pouvoir d'Our

**Réalité des choses :**
Our n'aime que ce qui est concret. Avec cette prière, le prêtre peut faire disparaître les illusions.
**Rang 3**
**Difficulté : 0**

**Tout homme a son prix :**
Cette prière est le secret le mieux gardé du clergé d'Our. Et ce n'est pas par hasard ! Grâce au dieu de la richesse, vous savez ce que veut le plus votre cible, mais encore mieux, vous l'avez dans votre poche. Coûte 1 rang.
**Rang 3**
**Difficulté : -10**

**Vol de destinée :**
Our est aussi un pue le dieu des voleurs. Le prêtre peut avec ce pouvoir prendre tous els points de destiné d'un héros. Peut importe si le prêtre n'et pas un héros, il aura alors des point sde destiné.
**Rang 4**
**Difficulté : -20**

**Invocation des Cylopes :**
Parmi les cylcopes, il y en a trois qui aident Our a créé de nouvelles œuvre. Un des cyclope est invoqué apr ce pouvoir. Il sort des entrailles de la terre et accompli la tâche demandé par le prêtre. Coûte 1 rang
**Rang 4**
**Difficulté : -20**

**Midas :**
Le prêtre a besoin de richesse ? Rien de plus simple alors. Cette puissante pirère permet de créer l'équivalent de 200 000 Drachmes en joyauxet en Talents, Coûte 2 rangs.
**Rang 5**
**Difficulté : -40**

## Pouvoir d'Av

**Abri naturel :**
Le pre^tre demande à la déesse un abri. Que ce soit pour le protéger de la pluis, de la boue, d'un gaz putride, ou de l aperversion des titans, cet abri fera son office.
**Rang 3**
**Difficulté : 0**

**La Terre Mère :**
Par ce pouvoir, le prêtre demande à Av de ramenr la cilbe à la terre. Des racines apparaissent et se s'aisissent de l'infortuné pour l'attacher. La nature se rebelle contre la cible qui se retrouve coincée dans les

racines (test de force -40 pour se libérer). Les racines ne disparaissent jamais à moins d'être coupée. Coût 1 rang
**Rang 3**
**Difficulté : -15**

**Guérison :**
Av est aussi la déesse de la guérison et de la protection. Si le pretre lui demande, elle peut guérir toute les blessures et toutes les maladies d'une personne qui doit être en contact avec le prêtre. Peut coûter des rangs si le prêtre en abuse.
**Rang 4**
**Difficulté : -20**

**Transformation animale :**
Le prêtre peut avec cette prièrte se rapprocher de la nature. Av, la grande déesse le transformera alors en un animal de son choix et ce pour au maximum une semaine. Coût 1 rang.
**Rang 4**
**Difficulté : -20**

**Fureur de la terre :**
La dé esse de la nature peut être colérique et vindicative. Ce pouvoir reflète sa puissance. Le prêtre va demander à la déesse de montrer à tous la fureur de la terre. Des tremblements de terres et des glissements de terrain ravageront alors la région, pouvant provoquer la chute de fortifications, de murailles et rasé un cité. Coût 2 rangs
**Rang 5**
**Difficulté : -40**

## Pouvoir de Velas

**Plus vite que toi :**
Velas peut, s'il le désire bien, donner au prêtre une longueur d'avance. Par cette prière le prêtre verra son initiative augmenter de +20 pendant 5 minutes.
**Rang 3**
**Difficulté : 0**

**Plus long que le temps :**
Un prêtre de Velas a tout le temps qu'il désire. Cette prière peut lui permettre e rallonger sa vie de'une dizaine d'année.Coûte 1 rang.
**Rang 3**
**Difficulté : -10**

**Je le savais :**
Le plsu grand pouvoir de Velas cest de connaître l futur. Le prêtre peut par cette prière partager une aprtie de ses pouvoirs. Ilm saura pour une cible donnée ce qu'elle va faire à l'avance. Si le prêtre à l'initiative en combat, il a droit à un bonus de +20 sur ses attaques car il anticipe les mouvements de son adversaire. Dure 5 minutes.
**Rang 4**
**Difficulté : -20**

**Pégase :**
Si une créature est bien l'incarntation du mouvemet c'est bien Pégase, le cheval le plus rapide du monde. Pégase est invoqué par cette prière et accomplis la tâche demandée par le prêtre, que ce soit un voyage ou participer à un combat où le cheval ailé se fera un plaisir de charger sa cible. Coûte 1 rang
**Rang 4**
**Difficulté : -20**

**Arrêt du temps :**
Le plus terrifiants de pouvoir du Dieu est encore d'arrêtre son écoulement. Cette prière très compliquée permet au prêtre d'en profiter. A part pour le prêtre, le temps s'arrête pendant 20 minutes. Coûte 2 rangs.
**Rang 5**
**Difficulté : -40**

# COUTUMES ET CULTURES

Ce chapitre décrit certaines spécificités du monde de Tylestel. Les joueurs ne devraient pas le lire mais découvrir tous ces points petit à petit.

# La Kardia et la Guilde

## Des origines de la Kardia

Le texte qui suit a été écrit par Clasius, le sanburien qui a redécouvert la kardia en Tylestel. Il y explique sa vision de l'origine des pouvoirs de kardia. Ce texte d'une valeur inestimable est un des rares écrits de ce mortel avant sa disparition.

*Au commencement des temps, les Dieux nous ont doté, nous mortels, de deux incroyables facultés. La première est d'être doté de la kardia divine. La seconde de pouvoir évoluer et nous adapter à notre environnement. Ce que chaque être et futur sourcier doit bien comprendre c'est que la kardia provient d'une source. C'est à partir de cette source que nous pouvons créer des sortilèges. Les Dieux avaient fait de nous des sources de kardia, greffant en chaque mortel une partie de leurs immenses pouvoirs. Ainsi chacun pouvait sans effort ou presque s'adonner à la kardia divine.*

*En 1689 Nerven nous a tous changé, il a retiré cette source de kardia qui était en chacun de nous. Par conséquent nous ne pouvions plus faire de magie divine. Tout notre monde s'écroula, nos connaissances disparurent. Pour les anciens sourciers qui vécurent cette période cela signifia la fin de leur raison de vivre. Les suicides furent nombreux. Il n'est jamais aisé d'abandonner le pouvoir. C'est pourquoi de nombreuses personnes se tournèrent vers Nerven, respectant avec ferveur sa doctrine dans l'espoir d'obtenir en retour leur ancien don. Mais rien ne se passa bien sûr. Les textes de l'époque mentionnent les noms de mortels qui sont allés quérir les Hécatonchires. En effet, les géants aux cent mains ont depuis longtemps créé leur propre kardia leur permettant d'être entièrement indépendants des Dieux. J'ai rencontré un de ceux qui étaient allé les voir. Il m'a dit avoir rencontré la Flamme Rouge, un hécatonchire dont la réputation dit qu'il détruit une ville par an. Malgré tous ces efforts, le géant refusa de lui enseigner, et ce afin de respecter le pacte que les hécatonchires avait passé avec les Dieux il y a des années. Tous les hécatonchires, semble t-il, firent comme la Flamme Rouge et refusèrent d'apprendre leur conception de la kardia aux mortels.*

*La kardia est étrange, c'est un fait. Sa compréhension complète ne sera sans doute jamais atteinte. A cette époque les mortels avaient peu à peu renoncé à leurs anciens dons quand arriva l'événement connu de tous, l'événement qui changea ma vie. J'étais à Isin, en voyage. Je suis allé visiter, comme tant de monde avant moi, le dôme où se situe le cœur du titan vaincu. Les Dieux ont permis aux mortels d'évoluer, c'était le deuxième don. Je me le rappelais quand je sentis la kardia bouillir dans le cœur d'Erivos. Ce contact me fit un choc. J'avais évolué, c'était une certitude : j'étais capable de sentir la kardia titanesque. Bien plus encore, une semaine plus tard j'étais capable de l'utiliser comme source pour de nouveaux sortilèges ! C'était inespéré.*

*Tous les mortels purent évoluer et apprendre de moi à utiliser la source pour réaliser la kardia des titans. Car la nouvelle kardia est différente de l'ancienne. C'est comme les deux côtés opposés d'un miroir. La kardia des titans c'est l'autre côté. Ce n'est pas le notre et ce n'est pas naturel pour nous, créatures divines, de l'utiliser. Tout ce qui vient des titans cherche à nous détruire, c'est pour cette raison que la nouvelle kardia peut faire cracher du sang et tuer un de ses lanceurs de sort.*

*En ayant compris cela, j'essaie depuis d'évoluer encore. J'essaie de tromper la kardia de titans afin qu'elle ne*

*prélève plus son terrible tribut de sang qui tue tant de jeunes pratiquants.*

## Histoire de la guilde

L'histoire de la guilde des sourciers commence il y a bien des années, avant le châtiment de Nerven, avant même le Grand Empire. Tout commença en 643, à la naissance de Keldräne, le piscanthrope, héros de Pso et fils de la divinité. Son but divin, il ne l'a jamais caché si bien que nous le connaissons tous aujourd'hui : il devait tout faire pour que la kardia soit accessible à tous. Il en a fait le but de sa vie. Plus que cela même, c'était son art de vivre. Il voulait ainsi pouvoir donner à chacun les outils pour vivre avec bonheur toute sa vie. Sans aucun doute c'était un idéaliste. Il devint connu très tôt dans le milieu de la kardia et mis au point la kardia d'enchantement. Sa première démonstration fut destinée à la navigation en mettant au point des voiles qui pouvaient pousser le navire sans vent. C'était en 672. C'est alors, connu du petit monde la kardia, qu'il commença à chercher des collaborateurs pour son grand rêve. Mais plus encore, il approfondit son savoir et sa maîtrise de la kardia tout en collectant une grande quantité de fonds et de contacts parmi les puissants. Il devint prêtre de Pso qui lui fit don d'une longue vie au grand désespoir de Blis, le Dieu de la mort. Enfin, en 786, il créa la première école de kardia, la première guilde des sourciers. L'objectif du bâtiment était de pouvoir rassembler des sourciers émérites afin de leur permettre de pousser plus loin leur savoir mais aussi et surtout de pouvoir enseigner dans le meilleur cadre possible à toutes les personnes qui le voudraient l'art de la kardia et ce, quelles soient jeunes, vieilles, riches ou pauvres. Les fonds collectés par Keldräne servirent à payer la construction du bâtiment, les repas et le logement pour les disciples les plus pauvres ainsi que les recherches des « professeurs ». Keldräne fit appel à la générosité populaire pour soutenir son œuvre. Après toutes ses années, il était parvenu à émouvoir et à convaincre le monde entier grâce à ses multiples talents. Il fit construire d'autres écoles dans des cités plus éloignées. Son désir était qu'il existât un bâtiment de ce type dans chaque ville et village. L'ampleur de la tâche était incommensurable. Malgré la fortune du piscanthrope, cela ne suffisait pas. Il dut faire des compromis avec les puissants, leur garantissant de leur réserver un enseignement d'élite si les dirigeants acceptaient de participer à son œuvre. Les créatures titanesques tentèrent de le tuer de nombreuses fois et faillirent réussir. Si le rêve de Keldräne se réalisait, les mortels deviendraient absolument invincibles pour ces sombres rejetons des titans.

Malgré toutes ces attaques et ces complots, Keldräne, le sourcier suprême mourra finalement dans son lit. A sa mort, en 915, il était devenu Grand Maître dans trois disciplines différentes et connaissait l'ensemble des théories de tous les domaines. Mais le but divin n'était toujours pas atteint. Le monde était trop vaste, la tâche trop ardue. Il mourut pauvre, dans son école, entouré par ses disciples qui le portèrent jusqu'au mausolée avec tout leur amour. On raconte que même la déesse pleura ce jour là.

Mais les idées de Keldräne, propagées pendant près de 250 ans, ne moururent pas avec lui. De nombreux sourciers continuèrent à enseigner à tous ceux qui le voulaient l'art de la kardia divine. Hélas, sans le soutien du héros et à cause de dirigeants belliqueux et obscurantistes, beaucoup d'écoles et de guilde fermèrent leurs portes. Pendant le Grand Empire, toutes les écoles placées dans les plus grandes cités furent maintenues actives. Mais l'enseignement était de plus en plus réservé aux riches jusqu'à ce qu'enfin il ne soit plus réservé qu'aux seuls aristocrates. Le rêve de

Keldräne avait été laissé de côté… mais pas oublié.

Le Châtiment détruisit définitivement la guilde de Keldräne. Tout le savoir amassé par les sourciers depuis près d'un millénaire était devenu obsolète. Les bâtiments furent désertés et tombèrent en ruine. Il fallut attendre l'arrivée de Clasius à Isin pour que revienne la kardia (passage raconté ailleurs dans le livre). Avec son ami Rhéléana, ils redonnèrent vie à la guilde d'Isin, remettant au goût du jour le rêve de Keldräne. C'était en 1810. Tous les deux, ils arrivèrent à convaincre le comte d'Isin du bien-fondé de leur entreprise. Le danger de l'utilisation de la kardia des titans exigeait une formation. Le comte accepta même que la guilde contrôla en partie la production et la distribution des cristaux de pouvoir. Mais le comte réalisa bien vite que malgré toute la bonne volonté de Clasius et Rhéléana, jamais leur guilde n'atteindrait le niveau de celle de Keldräne, et ce à cause de la nature même de cette kardia. Sans la source de pouvoir, elle est impossible à pratiquer. Même avec des cristaux en masse, elle ne sera jamais universelle. Rejetant cette idée, Clasius se jeta dans ses recherches à corps perdu, Rhéléana elle, ébranlée dans sa foi, se concentra sur l'organisation de la guilde qu'elle dirigea alors. De nouvelles écoles furent construites dans les plus grandes cités du monde, appuyées par les riches aristocrates et les nobles désirant être les premiers à être formés.

Hélas, Clasius mourut bien vite, sans doute à cause de la fatigue et des dégâts provoqués par la terrible kardia des titans. Rhéléana, beaucoup plus jeune, continua donc seule à diriger la toute nouvelle guilde et à enseigner la nouvelle kardia. Cela dit, la jeune piscanthrope n'a ni la fougue ni le bagout de Clasius. Avec l'âge, elle s'est laissée emporter par le luxe et la vie facile. Sa politique avec la guilde est simple : elle prend tout ce qui peut lui apporter plus de pouvoir. La jeune disciple de Clasius a bien changé.

## Fonctionnement et hiérarchie

La guilde est une structure pyramidale et ce à tous les niveaux. Les guildes des contrées éloignées doivent obéir aux injonctions et aux directives données par la grande guide d'Isin sous peine de voir leur approvisionnement en cristaux diminuer ou disparaître. Toutes les autres guildes du monde et par extension tous ceux qui veulent utiliser la kardia sont partiellement dépendants de la guilde d'Isin. Une autre façon d'obtenir des cristaux de la source est d'être en bon terme avec le comte. Chaque guilde se doit de gérer les problèmes qui peuvent arriver dans sa ville. Elles se doivent de suivre les méthodes d'enseignement prônées par la guilde centrale.

La guilde d'Isin, grand centre de la kardia, est dirigée par Rhéléana. Vieillissante, la piscanthrope cherche à maintenir son pouvoir et à l'agrandir par tous les moyens, refusant d'admettre qu'elle n'a plus toutes les capacités qui faisaient d'elle une des plus fameuses Grand Maître aux temps de sa jeunesse. La guilde est donc gérée par Rhéléana qui dirige le conseil des Grand Maître. Ce conseil réunit tous les sourciers qui font partie de la guilde et ayant atteint le plus haut niveau de connaissance dans une des branches. Actuellement il y a cinq Grands Maîtres qui siègent au conseil. Chaque Grand Maître a sous ses ordres plusieurs autres sourciers qui, à leur tour, enseignent à des disciples l'art de la kardia titanesque. Cette structure pyramidale est reproduite partout et devient même l'emblème de la guilde. En effet, le conseil a décidé de faire construire un nouveau siège pour leur organisation au pouvoir grandissant. Le bâtiment aura une forme pyramidale. Il est actuellement en construction dans les marais du comté, seul endroit où il y avait suffisamment de place pour un tel édifice.

Représentant tout le pouvoir et tout l'orgueil de Rhéléana, cet édifice sera achevé dans les 10 prochaines années, le chantier ayant déjà duré 27 ans.

Pour les nouveaux venus qui désirent intégrer la guilde, il faut prouver sa valeur. La guilde n'accepte que les personnes qui ont une volonté et une intelligence supérieure. Les personnes qui ont déjà des connaissances sur la kardia doivent aussi faire leurs preuves. Il leur ait demandé de réussir sans erreur un sort de difficulté -4 sans aucun temps de préparation. La sélection est difficile mais la rumeur dit que quelques pots de vin bien placés peuvent aider à gravir les échelons.

# Societes secretes et groupes d'elites

Il existe différents groupes et sociétés secrètes dans Tylestel dont les objectifs ne sont pas toujours avouables. Ce chapitre présente les plus connus d'entre eux, leurs croyances, leurs fonctions et leurs actions. Les informations divulguées ici devraient rester cachées aux joueurs.

**Les gardiens de la source**

Les gardiens sont des soldats et des sourciers d'élite sélectionnés par le comte d'Isin et la guilde des sourciers afin de protéger la source, le cœur d'Erivos dans la ville d'Isin. C'est à la suite de l'incident de 1863 où un morceau du cœur a été volé que les gardiens ont été créés. Les gardiens ne laissent entrer que les sourciers de la guilde qui remplissent les cristaux de pouvoir. La foule est autorisée à rentrer dans le dôme pour admirer le cœur seulement une fois par an. Les membres de ce groupe sont recrutés pour leur indéfectible loyauté. En effet, ils ne doivent obéissance ni au comte, ni au sourcier, ils ne respectent que leur code d'honneur et ils se feraient tous tuer plutôt que de faillir à leur devoir.

Il est très difficile d'entrer dans le cercle fermé des gardiens ; seuls les meilleurs combattants sont autorisés et un indéfectible sens du devoir est requis. Actuellement les gardiens de la source sont dirigés par un ancien héros qui a déjà accompli sa quête divine ; il s'agit du centaure Balada qui est aussi chef de tribu en Tsara Mosalaly.

**La garde rouge**

La garde rouge est une troupe d'élite de l'empire Keshe. Elle est tellement connue de par le monde que le simple fait d'entendre son nom fait fuir les passants et les ennemis de l'empire. Les mortels de la garde rouge forment l'élite de l'armée ; ils sont directement sous les ordres de l'impératrice et cette dernière les utilise pour remplir les missions les plus dangereuses mais aussi les plus importantes.

Pour s'assurer la loyauté de ses membres, les gardes recrutent ses membres parmi les plus jeunes enfants de l'empire. Ils choisissent les plus robustes puis ils les forment à l'art de la guerre ainsi qu'à la kardia et à la discrétion. Quand un mortel devient un garde rouge, il change de nom, abandonnant sont ancienne appellation pour prendre celle que choisira l'impératrice pour lui. Les membres de la garde rouge ne sont jamais seuls. Il opère en groupe, toujours le même depuis leur formation jusqu'à leur mort. Leurs groupes sont toujours constitués de cinq personnes, comme les doigts d'une main. Quand un membre tombe, on ne le remplace pas. Un Main créer reste la même jusqu'à la mort. Les liens qui se forment parmi les membres d'un même groupe sont extrêmement forts renforçant la kardia mentale qu'ils utilisent entre eux. La

cruauté de ces mortels est légendaire. Ils recouvrent, dit-on, leur lame de poison afin que les blessures qu'elles infligent ne cicatrisent jamais.

**Les purificateurs**

Ils sont aussi appelés les fanatiques de Nerven le Dieu de la justice. Les purificateurs sont des mortels, pour la plupart prêtres ou anciens disciples de Nerven qui ont très mal pris le retour de la kardia dans le monde. Pour eux, utiliser le pouvoir des titans pour lancer des sorts est un affront à Nerven qui l'avait enlevé aux mortels pour les punir. Les membres de cette société secrète cherchent donc par tous les moyens à détruire la kardia et à convertir les foules à leur vision du monde. Leurs méthodes sont violentes ; ils ont eu souvent recours à l'enlèvement et aux meurtres. Ils n'hésitent pas à faire pression sur les nobles pour provoquer la chute de leur pire ennemi : la guilde des sourciers. Le comté d'Isin est lui aussi menacé par ces fous furieux.

Les prêtres de Nerven ne partagent pas tous cette vision du monde. La plupart attendent toujours un signe du Dieu afin de savoir quelle position adopter envers la kardia. Pour le peuple, le retour de la kardia est accepté par le panthéon. Mais de tout ceci,les purificateurs en ont cure. Ils se cachent dans les cités et les campagnes où ils préparent des actions armées. Les barons Welkynd de l'Akkad leur prête déjà discrètement main-forte. Afin d'arriver à leur fin, les fanatiques n'hésitent pas à user de la même kardia qu'ils maudissent car eux ils le font pour une bonne cause, du moins c'est ce qu'ils croient.

**Le Fléau des titans**

En 1237, l'Empereur Rhodemos II du Grand Empire créa un groupe de combattants d'élite : le Fléau des titans. Le but de ses mortels étaient de chasser et de vaincre de par le monde les créatures titanesques afin qu'arrive enfin l'ère des mortels et que soit affirmée bien fort la victoire des Dieux. Durant tout le Grand Empire, les membres du Fléau accomplirent leur devoir. Ils étaient connus de tous les mortels qui les respectaient et craints par leurs ennemis qui fuyaient vers les endroits les plus sombres de la terre. Mais à la chute de l'empire, quand Nerven enleva la kardia aux mortels, le Fléau des titans faillit disparaître, les dirigeants ayant été précipités dans les fonds marins avec la ville de Iopos.

Mais le Fléau existe encore aujourd'hui. Malgré les attaques des créatures titanesques, malgré le fait que l'empereur ne soit plus là pour reconnaître leurs gestes, ce groupes d'élite a continué à exister. Certaines créatures titanesques commençaient à se mêler aux humains, ils n'était plus possible pour les membres du Fléau de les abattre en pleine rue sans provoquer la colère des mortels. Sans la protection de l'empereur, les membres du groupe d'élite devinrent une société secrète afin de pouvoir continuer à mener à bien leur quête.

Les membres du Fléau ont des bases cachées dans de nombreuses cités de Tylestel. Ils sont très affaiblis mais ils conservent de grandes informations sur les créatures titanesques, informations qui leur sont forts utiles lors de leurs combats. Cela dit, depuis le retour de la kardia, le Fléau a de nouveau des armes pour vaincre leurs terribles ennemis.

**Les adeptes de sang**

L'histoire des adeptes de sang est directement liée à celle de l'Homme noir, leur énigmatique leader. Aujourd'hui, l'Homme noir apparaît comme un personnage encapuchonné à la voie grave qui arpente le monde pour répandre sa terrible kardia, la kardia du sang qui confère le pouvoir de modifier la vie elle-même.

L'homme noir a été créé par Udaton juste avant que le titan ne meure. Incomplète, cette dernière création avait pour objectif de détourner les mortels de la kardia des Dieux. Avant de disparaître, le titan donna sa création à l'hécatonchire Craon qui accepta de la cacher et de le protéger. L'hécatonchire voulut utiliser l'homme noir pour en apprendre le plus possible sur la nature des titans. Mais la créature profita de son contact privilégié avec le géant pour le pervertir progressivement. Peu à peu, Craon s'éloigna de ses compagnons aux cent bras.

Arriva ce qui devait arriver : l'hécatonchire Craon s'opposa ouvertement à ses frères. Sa folie ne laissait aucun doute, la kardia des titans en était l'origine. Le Marionnettiste, puissant parmi les hécatonchires, enferma Craon pour que sa folie ne puisse se répandre. Mais l'Homme noir, lui, s'échappa. Il quitta la tanière du géant et commença à arpenter les terres de Tylestel maîtrisant à présent la kardia du sang mais aussi la terrible kardia des Hécatonchires.

Actuellement l'Homme noir traverse le pays, il choisit et sélectionne des mortels avides pour leur apprendre la kardia du sang. Ses disciples pratiquent alors leurs propres rites sinistres, utilisant le sang et les organes des mortels fraîchement tués. Les adeptes de sang ainsi nommés ramènent à la vie des cadavres, créent des nouvelles « formes de vie » en assemblant des bouts de chair de créatures diverses, mettant au monde de véritables abominations perverses obscènes et violentes. Le passage de l'Homme noir dans une région est toujours suivi d'une augmentation des meurtres, mais les autorités n'ont aucune idée du nombre de disciples ni de leur organisation. Inutile de dire que tous les Dieux s'opposent à ce rebut de l'ère titanesque qu'est l'Homme noir.

**Les serviteurs des Hécatonchires**

Il ne s'agit pas vraiment d'une secte ni d'un groupe d'élite. En fait, d'après les légendes, il existerait des mortels qui seraient allés servir les Hécatonchires après le châtiment. En retour de leur obéissance complète, ces quelques privilégiés eurent l'infini honneur de pouvoir apprendre la kardia des géaants. Ils ne sont qu'une poignée, servant des Hécatonchires différents et se cachant de la population. On raconte que même les Dieux les auraient abandonnés.

**L'Atlantide**

Le Grand Empire n'est pas mort. Les cités sur la mer qui se sont effondré lors du châtiment existent toujours. Elles sont au fond des océans. Trois d'entre elles ont toujours des habitants, tous piscanthropes, qui ont réussi à résister aux terribles pressions et à l'absence de lumière des profondeurs. Ces homme-poissons, descendant du Grand Empire, ont survécu tant bien que mal pendant le châtiment. Maintenant ils ont une haine totale envers les habitants de la surface, qu'elle que soit leur race. Les rampants de la surface les ont trahis et abandonnés. Ils ont trahis l'empire et la ligné de Rhodemos le rouge. Des ruines des trois cités sous marines monte une grande colère. Un nouveau royaume est né, le royaume des profondeurs. Son nom est l'Atlantide. Et l'Atlantide est en guerre contre la surface.
Profondément antisémite, les atlantes ont rejeté tous els dieux qui les ont abandonnés à par Bromos bien sûr. Le dieu de la mer est devenu leur dieu unique. Et en son nom les Atlante se prépare à frapper les rampant pour leur faire reconnaître que le Grand Empire n'est pas mort et mérite le respect.
Aucun mortel sur terre ne connaît l'existence de l'Atlantide, à part quelques piscanthropes qui ont des doutes.

# La navigation, aventures et dangers en mers

Parmi toutes les régions du monde, celle de Tylestel est bien réputée pour ces navigateurs audacieux. Malgré les orages violents et l'imprécision des cartes marines, les mers ne sont pas désertes, les voies de communication marines étant indispensables à l'expansion du commerce et de la culture. Voilà quelques indications sur les modes de navigations dans l'archipel de l'espoir.

## Comment on navigue à l'époque de Tylestel

Afin de bien comprendre la philosophie des marins, il est indispensable de se remettre en mémoire le fait que la mer est dangereuse. Chaque année elle prélève son lot de morts, des infortunés qui passent par dessus le batingage en pleine tempête. La mer est hostile. Ce n'est que parce que Bromos, le Dieu de la mer, le permet que les marins peuvent rentrer chez eux sains et saufs. De plus, cette immensité liquide est peuplée de créatures terrifiantes, telle les Dyrphans, les gardiens créés par le Dieu de la mer, ou les Fangs et les majestueux serpents de mer. Ce sont des adversaires terribles qui chaque année tuent de nombreux marins. Outre le côté capricieux des éléments qui préoccupe toujours les navigateurs, leur grande peur est de ne plus savoir où ils se trouvent. Car les cartes de Tylestel sont rares et peu fiables. Depuis le châtiment de Nerven, toutes les cartes marines ont dû être refaites. Elles se révèlent imprécises sur les longues distances, des régions entières étant oubliées des explorateurs. Une bonne carte peu valoir une fortune et sauver bien des vies. La noyade est une mort courante pour ceux qui s'aventurent en mer. En effet, même parmi les marins les plus expérimentés, rares sont ceux qui savent nager. En terme de jeu, si le personnage n'a pas la compétence « nage » il coule. Voir les règles de la noyade dans le système de jeu.

Malgré les préjugés, ce n'est pas la pêche qui représente le principal intérêt de la mer. Bien sûr, elle est très largement pratiquée, avec de petites embarcations et des filets, et des villages entiers dépendent des ressources que peuvent apporter les immensités liquides. Mais ce qui intéresse surtout, c'est l'extraordinaire « route » que constitue la mer, que se soit pour les conquêtes ou pour le commerce. C'est grâce à leur maîtrise de l'océan que les asturiens ont pu avancer leurs armées contre l'empire Keshe sans pour cela à avoir à traverser toutes les contrées hostiles de Tsara Mosalaly. Le commerce est aussi un des plus grands pourvoyeurs de bâtiments marins. L'économie dans Tylestel, les exportations et importations, transitent presque intégralement par voie navale, surtout le commerce de cristaux dont les sources sont rares et recherchées. Ainsi, dans certaines régions, on peut dire que la mer grouille de navire en tous genres chargés de marchandises diverses. C'est grâce à ce trafic que des villes comme Isin ou Lagash ont pu se développer et devenir ce qu'elles sont aujourd'hui. Les marchands, notamment ceux de la Ligue de l'Anduin, ont vu leur fortune grossir et dépasser leurs espérances les plus folles grâce aux richesses de la mer.

Reste à savoir comment naviguer quand on est pourvu d'une mauvaise carte et d'aucun appareil pour connaître le Nord. En effet, le jour, les marins n'ont pas de point de repère s'ils sont loins des côtes. Ceci pousse la plupart des capitaines à rester en vue des côtes pour ne pas se perdre en pleine mer. Ainsi, en allant de port en port, ces voyageurs deviennent les

colporteurs des régions marines. Parfois même, quand les conditions s'y prêtent, ils remontent les embouchures des fleuves pour s'enfoncer dans les terres. Pour l'instant, seuls les esprits aventureux osent quitter la sécurité du rivage pour s'élancer en pleine mer. Parmi eux on retrouve les plus fameux navigateurs mosaliens qui ont provoqué cet irrépressible élan de piraterie sur le monde. En effet, les plus grands pirates, comme Takamura qui dirige maintenant la ville de Daeryan, n'avaient pas peur de l'inconnu ce qui leur apermis de tracer des cartes qui constituent encore aujourd'hui des trésors. Certaines régions du monde, comme les routes commerciales les plus fréquentées, sont aussi des régions bien connues des capitaines qui osent se porter en pleine mer afin de couper au plus court.

Pour se repérer en mer, les marins se servent de plusieurs instruments dont la fiabilité est toujours discutée. Parmi ces instruments on retrouve un sablier pour mesurer le temps écoulé ce qui peut donner la vitesse du navire dont on peut finalement déduire la position du bateau. Evidemment, la nuit, les étoiles, si elles sont visibles, constituent un bon point de repère et permet de savoir où on est. Les sourciers d'Isin essayent de remettre au goût du jour les techniques de kardia qui garantissait la sûreté de la navigation sous le Grand Empire. Un de leurs premiers travail a été de recréer un appareil indiquant une position fixe comme le Nord. Dans leur orgueil, les sourciers ont décidé que la position indiquée par l'instrument serait Isin, la ville sainte, lieu de la victoire des mortels et des Dieux sur les Titans. Ces boussoles au prix exorbitant indiquent donc en permanence la direction pour rejoindre la ville sainte.

Parmi les dangers de la mer, un d'entre eux est particulier. Il s'agit des pirates. En fait tout le monde est un peu pirate. Quand les marchands débarquent dans un village avec leur navire, s'ils voient que eux et leur marins sont en supériorité, ils n'hésitent pas à piller les villageois, à enlever les femmes et les enfants en espérant les revendre en tant qu'esclaves ou contre une rançon. Les pirates s'adaptent tout simplement à la situation, et au port suivant ils vendront les esclaves qu'ils ont capturés la semaine précédente. Totalement libre, les voleurs de la mer représentent une sorte d'idéal. A bord du navire, tous sont égaux, même le capitaine peut être destitué par ses compagnons s'il a été jugé inapte à plusieurs reprises. Par contre son autorité est absolue dans les combats et il représente tout son équipage lors de pourparler. En représentant ainsi la liberté sur la mer, les pirates s'assurent les bonnes grâces de Bromos. Que ce soit parmi les équipages mosaliens ou chez les marchands de l'Anduin, tous pratiquent la piraterie. Les employeurs différencient tout de même les équipages honnêtes qui respectent leurs engagements avec leurs employeurs des véritables forbans qui n'hésiteront pas à changer de bord dans leur propre intérêt. Les pirates sont de fins tacticiens qui utilisent la ruse pour arriver à leur fin. C'est grâce à la ruse que Takamura a pris la ville de Daeryan. En attaquant de nuit, sans un bruit et toutes voiles repliées, les pirates peuvent surprendre leurs adversaires dans leur sommeil. Une autre de leur tactique classique consiste à se faire passer pour des marchands qui s'approchent innocemment de leur proie avant de révéler au grand jour leur nombre et leurs intentions.

Les pirates affectionnent les petits navires aptes à échapper à leurs poursuivants en les semant dans un dédale d'îles et de bancs de sables comme dans l'Anduin ou dans la région de Fotsy Dehibe. Les gros navires de guerre ne peuvent suivre leurs adversaires là où ils s'aventurent.

Il existe aussi une autre forme de piraterie qui s'est développée tout

récemment. Il s'agit des naufrageurs. Tentés par les richesses transportées par les navires qui longent la côte, de braves paysans ont décidé un jour de devenir des aventuriers. La nuit, ils eurent l'idée de faire croire aux bateaux qui passaient au large qu'il existait un port dans une zone côtière composée de récifs. Pour cela, ils allumèrent des grands feux et certains, plus rusés encore, attachèrent des fanaux à des animaux qui, en se déplaçant, renforçaient l'illusion de l'existence d'un port à fort trafic. La plupart du temps, les capitaines se laissent abuser par ce stratagème et ils viennent échouer leur bateau sur les rochers, où les naufrageurs les attendent pour exterminer l'équipage et piller la soute.

## Navires utilisées dans l'archipel

**La Trière**

La trière est le vaisseau de guerre par excellence. Utilisé par toutes les grandes puissances du monde, le royaume d'Astur, l'empire Keshe ou la Ligue de l'Anduin, c'est le bateau de prédilection pour tout combat naval. Au cours des grandes batailles du passé, ce navire a acquis ses lettres de noblesses. Il existe différentes formes de trière : nous avons les trirèmes, les birèmes ou encore les galères qui ressemblent beaucoup aux birèmes. Nous ne décrirons ici que la trirème, fleuron des marines du monde.

Pour équiper toute la flotte de guerre du royaume d'Astur, il faut environ 20 000 rameurs répartis sur les 100 trières. C'est grâce à elles que les asturiens ont pu imposer leur domination aux Keshes durant la guerre qui correspondit à la redécouverte de la kardia. C'est aussi grâce aux trirèmes que la Ligue de l'Anduin a pu naître. Ces énormes navires de guerre sont en pin, sauf la quille qui est en chêne. Ils font plus de 40 mètres de long pour 6 mètres de large. Chaque trière compte jusqu'à 170 rameurs répartis en trois rangs d'où le nom du navire. On retrouve aussi quelques 30 ou 50 soldats embarqués en plus sur le navire. La proue est toujours recouverte de métal afin de pouvoir éventrer les embarcations ennemies. Elle est conçue pour naviguer aussi bien à la voile qu'à la rame. Mais la précision requise pour les manœuvres de combat impose l'utilisation des rames.

Equipage classique d'une trirème :

Le triérarque : c'est le commandant en chef de la trirème. Choisi parmi l'aristocratie des grandes puissances, c'est un homme cultivé, gavé de connaissances sur les batailles navales du passé. Il se doit d'être un marin aguerri et un guerrier car les soldats ne respectent que ceux qui ont suffisamment d'autorité. Comme tous les soldats à bord, il ne porte qu'une armure de cuir afin de ne pas couler s'il tombait à l'eau.

Le timonier : c'est à ce mortel qu'incombe la réussite des manœuvres. Il se doit d'être très adroit et de connaître parfaitement son navire. Lors d'une tempête il devient presque plus important que le capitaine car de ses décisions et de ses ordres dépendent la survie de tous.

Les musiciens : avec leurs tambours ou leurs flûtes, les musiciens à bord de la trirème font bien plus que distraire l'équipage. Ils donnent la cadence aux rameurs afin qu'ils ne se fatiguent pas trop vite et qu'ils soient bien ensemble. Leurs « compositions » sont toujours entraînantes et rythmées. Certaines rumeurs rapportées par des pirates parlent de tambour utilisant la kardia pour obliger le rameur à ramer jusqu'à épuisement complet. Personne ne connaît la véracité de ces dires.

Les rameurs : Très peu vêtus mais n'ayant jamais froid, ils sont répartis sur trois rangs et chargés de rames de longueurs inégales allant jusqu'à 3 mètres de long. Les rameurs sont soit des esclaves, soit des

criminels de droit commun condamnés aux galères. L'utilisation d'esclaves n'est pas toujours la meilleure solution sur des bâtiments de guerre car ces derniers ne sont pas toujours motivés pour ramer.
Les soldats : leur nombre peut varier selon les navires. Ils sont équipés de légères armures de cuir, d'arcs lourds ou légers. Leur rôle est bien entendu d'aborder le navire adverse ou bien d'arroser son pont avec des projectiles, le mieux étant de viser le triérarque ou le timonier.

Technique de combat d'une trirème.

La trirème utilise principalement deux techniques de combats. La première consiste à longer le navire adverse pour briser d'un coup toutes les rames d'un de ses flancs. L'autre technique consiste à éperonner le vaisseau ennemi en se lançant dessus à pleine vitesse. Pour cela, il est bien souvent nécessaire d'avoir immobilisé le bateau en brisant ses rames. Les trirèmes sont aussi souvent dotés d'équipement divers sensés accroître leur efficacité comme par exemple un bec de corbeau pour envahir plus facilement le navire ennemi. On peut aussi citer les catapultes et balistes placées à l'avant de la trirème et employées pour envoyer de la poix et des traits enflammés sur les navires ennemis. En effet, sur l'eau, le feu reste le pire des dangers.

**Le Drakkar**

Il ne faut pas sous-estimer ce petit navire car c'est une pure merveille d'architecture navale. Fin et racé, il est le type idéal du vaisseau de pleine mer. C'est notamment grâce à lui que les tribus mosaliennes ont pu mener leurs assauts dans tout l'archipel de Tylestel. Toutefois on retrouve ce type de navire dans de nombreuses cultures différentes aujourd'hui, bien qu'il reste principalement utilisé pour la piraterie, il faut bien le dire. Ce vaisseau est à la fois un instrument de conquête sans pareil et un cercueil dans lequel on couche les grands guerriers morts au combat.

Dans sa conception même le drakkar est supérieur à bien des navires. Il a permis à ceux qui l'utilisaient de ne plus se limiter au cabotage et de se lancer en pleine mer pour de grandes traversés. Ce qui fait du Drakkar un bateau si exceptionnel, c'est tout d'abord sa construction qui est très rapide. Faits de chêne et de pin, ses bordages sont montés à « clins », c'est-à-dire que chaque planche déborde sur la précédente, ce qui confère une grande souplesse à la coque. Celle-ci est ensuite calfatée à l'aide de fibres végétales goudronnées. La polyvalence du Drakkar est un autre de ses points forts. Il peut naviguer partout même là où les autres navires ne peuvent aller à cause de quilles trop proéminentes. Résistant, il supporte sans encombre les longs voyages et les tempêtes. Enfin, sa vitesse et sa maniabilité, dûes au mariage heureux des voiles et de la rame, lui permettent toutes les audaces. En outre le drakkar est très léger car il ne supporte pas de cabine d'habitation. C'est la voile qui une fois repliée en forme de tente (le mât est amovible), abrite l'équipage pour la nuit.

En tant que navire de guerre, les membres de l'équipage sont tout autant marins que soldats. Sur un si petit navire, la promiscuité est de mise ce qui oblige l'équipage à être soudé sinon ils doivent se séparer des éléments perturbateurs.

**La Nef marchande**

La galère n'est pas la solution parfaite pour le commerce maritime. Trop lourde, du fait de son équipage important, elle ne permet pas de transporter beaucoup de marchandises. C'est en modifiant une trirème que les marins en sont arrivés à concevoir la nef, un navire sans rame.

La nef est un bateau large et ventru, arrondi à l'avant et à l'arrière et très élevé

sur l'eau ce qu'il lui vaut l'appellation de « vaisseau de haut bord ». Il peut transporter beaucoup d'hommes (jusqu'à mille), des chevaux, des armes et des marchandises. A la proue comme à la poupe, le navire est doté de « châteaux », des constructions surélevées, parfois couronnées de créneaux à la base desquels il y a ce que l'on appelle le « paradis » où sont logés les notables. Ce type de bateau possède des ponts superposées (deux ou trois la plupart du temps) où viennent s'entasser les produits transportés. La nef ne se manœuvre qu'à la voile avec un, deux ou trois mâts. Les avirons permettent eux de diriger le navire. Adaptée surtout au cabotage, la nef n'a qu'un seul défaut notable : sa lenteur. Avec un tel navire compter deux mois pour rallier Prey Abhainn à Isin.

## L'ESCLAVAGE, LE COMMERCE DE LA CHAIR

Apporté par les Hécatonchires, l'esclavage existe depuis au moins l'année 861. Dés son apparition, le Dieu Bromos s'est fermement opposé à cette pratique. Hélas pour lui, les autres Dieux ne l'ont pas rejoint unanimement, loin de là. Our est plutôt favorable à ce commerce. Pour Av, déesse de la nature, si une personne est réduite en esclavage c'est qu'elle doit le mériter. Pour Nerven, Dieu de la justice, si un mortel ne peut payer ses fautes seulement en vendant son corps, alors la loi doit être respectée et le mortel réduit à l'état de marchandise. D'autres comme Velas se moquent de la question qui n'a aucun intérêt à leurs yeux. Seul Pso, peut être, éprouve de la pitié envers ces pauvres créatures.

L'esclavage est donc une réalité bien ancienne, appuyée par la loi et par les empires. En effet, le Grand Empire a utilisé des esclaves pour de nombreux chantiers. De nos jours, l'empire Keshe est le plus grand acheteur d'esclaves. Qu'ils servent de bêtes de somme, de travailleurs de force ou aux plaisirs corporels, les esclaves sont partouts dans le nouvel empire. Dans l'empire, les membres de la noblesse comptent plusieurs esclaves à leur service, des dizaines pour leur demeure et bien d'autres pour leurs champs et leurs mines. Les membres de la bourgeoisie en ont toujours au moins trois dans leurs atelier. Même les plus pauvres mortels libres rêvent de pouvoir s'acheter un esclave dès qu'ils en ont les moyens. Après deux générations d'esclavages, la loi dit que la troisième génération sera considérée comme affranchie. Dans le désert, dans l'arrière-pays de l'empire, les esclaves sont plus rares. Même les riches n'en possèdent plus que deux ou trois.

L'esclavage est également répandu parmi les tribus de Tsara Mosalaly. Cela dit, le mode de vie nomade ne permet pas aux acheteurs de posséder et de surveiller plusieurs esclaves en même temps. De plus, les mosaliens considèrent qu'un esclave qui travaille suffisamment longtemps pour le même maître peut à terme être considéré comme un mortel libre si son maître y consent. Tout dépend donc du maître en question, la période de servitude durant habituellement plus de 30 ans, période à laquelle ne résiste que les plus robustes esclaves.

Dans l'Anduin, les marchands ont très vite compris l'intérêt du marché des esclaves. Des rafles sont organisées dans les villages de sauvages non anthropophages découverts dans les îles. Ces pauvres mortels sont emmenés loin de chez eux pour servir des êtres pervers voulant de l'originalité et de l'exotisme dans leur « décor ». La mode de l'esclavage venant de l'empire Keshe s'est étendue parmi les rangs de l'aristocratie de la ligue de l'Anduin. Alors que ces mortels combattaient jadis l'empire, ils adoptent aujourd'hui leurs coutumes les plus

avantageuses ce qui ne plait pas à Bromos. Les marchands, sachant que leur fortune vient de la mer, font tout leur possible pour cacher la situation des esclaves sous une fausse désignation. Les « esclaves », de fait peu nombreux, sont en fait des mortels qui se sont endettés et qui doivent travailler des années pour leur maître. Les maîtres pouvant traiter comme bon leur semble la personne et même vendre à un autre la dette que l'endetté a contractée. Ces faux esclaves sont appelés des « hommes de dettes ».

Dans l'Akkad, la situation est très variable. L'esclavage peut être interdit dans un comté et légal dans l'autre. Les ducs et barons peuvent même vendre certains de leurs sujets comme esclaves, des villages entiers disparaissent sur les terres des plus terribles nobles. La situation à Isin est particulière car la vente d'esclaves y est interdite mais la possession d'esclaves est autorisée. Cette situation singulière est venue de la volonté du comte de vouloir satisfaire à la fois Bromos et Our. Il s'est donc organisé un véritable marché noir de l'esclave, marché combattu par les autorités qui ont bien du mal à discerner les esclaves nouvellement achetés des anciens obtenus à l'étranger. Toutefois, tout enfant d'esclave qui naît à Isin est considéré comme libre.

Il existe pourtant un royaume où l'esclavage a été aboli, il s'agit du royaume d'Astur. Mais il y a un « hic ». Si une personne désire exploiter la terre pour en tirer du blé, de l'orge ou du raisin afin d'en vivre, elle doit avoir l'autorisation du régent de la région. De fait chaque paysan est lié à sa terre qu'il doit cultiver et qu'il ne peut quitter de plus de dix kilomètres. Cette charge est héréditaire sauf révocation du régent et seul ce dernier peut autoriser exceptionnellement ou définitivement une personne à quitter ses terres. Bref les gens sont autant attachés à la terre que leur bétail. De fait ce système permet d'immobiliser les peuples ou de les déplacer au bon vouloir des autorités.

## Les Jeux et les Sports

Les jeux de Tylestel, associés souvent à des festivités, sont pour la plupart essentiellement physiques. Irs et Velas sont les deux divinités mises en valeur et invoquées lors de jeux et de tournois. Parmi les jeux non-violents on retrouve les concours de poésie, de peinture et de chant.

**Les Jeux**

Les jeux sont des concours sportifs grandiose qui ont lieu en l'honneur d'une divinité bien précise. Par exemple, tous les quatre ans a lieu à Isin les jeux en l'honneur de Nerven pour célébrer la victoire du panthéon sur les Titan. lLes épreuves sont essentiellemetn physique, bien qu'il commence à se développer des épreuves de chants et conte qui sont dénigrés par la vieille garde. Les athlètes partricipe à toutes le s épreuves qu'ils désiretn. Les premiers jours sont toujours consacrés aux prières envers les divinités, ce n'est qu'ensuite que commence les course et les combats. Il existe différetnes épreuves de combat mais le Pancrace (Boxe) est la plus prestigieuse. Il n'y pas de catégorie de poids, les combattant s'affronte les un après les autres dans des éliminations directes. Les combats ne sont pas à mort.

La course à pied est l'épreuve la plus prestigieuse. Il existe différentes épreuves. La plus importante est la course rapide : les athlètes parcours un stade (150 mètres). Il y aussi la course longue de 50 stades. Et enfin la course en arme d'une dizaine de stades, les coureurs partant alors l'équipeement d'un soldat soit plus de 20 kilos d'armes et d'armures. Les dernières épreuves sont consacrées aux courses de

chevaux. IL existe des courses de chars à deux ou quatre chevaux. Les quadriges étant le splus difficile à diriger, c'est l'épreuve hippique la plus prestigieuse. Mais c'est le propriétaire des chevaux et non le conducteur de char qui recoit la récompense du jury de sage.
La récompense réservée au vainqueur est souvent monétaire et s'accomapgne d'importante quantité de denrées alimentaires ainsi que d'une place dans les annale de l'histoire. Les cités envoient leurs meilleurs athlètes pour montrer leur prestige lors des compétitions. Elle récompense elle aussi les vainqueurs en les dispensant d'impôt à vie.
Le perdant de la compétition, qu'il soit deuxième ou dernier, ne gagne rien. Tout le bénéfice de la victoire va au vainqueur et seulement au vainqueur. Ce culte de la victoire conduit nombre d'athlètes à tricher à achetant leurs adversaires ou en payant les juges. Les enjeux sont tels que beaucoup sont prêt à braver la colère des Dieux. Ceux qui se font prendre sont obligés par les prêtres organisant lles jeux à payer de fortes amendes qui seront converti en offrandes ou en status pour honorer la divinité outrager par le tricheur. Le déshonneur de celui qui triche s'abat sur l'athlète mais aussi sur la ville qu'il représente.
Etre un athlètes est une activité complète qui occupe totalement une personne. Il n'a pas le temps pour un autre travail. Ce sont des coureurs et des lutteurs professionnels qui s'affrontent, payer toute l'année par les cités ou des mécènes pour s'entraineer et donner le meilleur d'eux même.

**Course de chevaux**

Les courses de chevaux sont très prisées dans Tylestel mais tout particulièrment dans le royaume d'Astur. Les courses sont alors de véritables moments de fêtes donnant lieu à de grandes célébrations.
L'activité principale de ceux qui ne court par, c'est le jeu, le jeu d'argent. Des sommes colossales sont échangées à ce moment là et la chute d'un cheval peut provoquer ou détruire une fortune en un clin d'œil.

Les piscanthropes ont très tôt développé des tournois et des sports sous-marins adaptés à leur race. Utilisant une race d'hippocampe particulièrement grande, faisant 2 mètres de haut, les hommes-poisson ont développé eux aussi des sports nautiques. Ils se révèlnt terriblement difficiles et complexes pour le néophyte car ils se passent sous l'eau et il faut donc réfléchir en trois dimensions. Les épreuves opposent deux équipes. Les participants se désarçonnent et se bousculent dans des épreuves fasint intervenir l'adrese et l'habilité des protagonistes. Dans la ville de Jomoka, il est possible pour les non-piscanthropes d'assister à une partie de ce sport grâce à des salles spéciales situées sous l'eau où une grande maîtrise de la kardia de l'air a permis de rendre une paroi transparente. Ainsi tout se passe comme si vous étiez sur un gradin.

**Combat dans l'arène**

Les combats les plus violents se passent dans l'arène. On retrouve une arène dans les plus grande villes du monde. Les combats y sont réguliers, leurs fréquences dépendent de l'intérêt du public mais surtout de l'argent que les dirigeants sont prêts à investir pour organiser les combats. Les morts fréquents obligent les organisateurs à renouveler régulièrement les « artistes » qui participent aux mortelles épreuves. Dans une arène tout est imaginable, de la course de chars de guerre au combat de gladiateurs, d'animaux ou de monstres. Dans certaines arènes, des combats navals sont même organisés. Une seule règle d'or : il faut du sang et des morts. Dans toutes les arènes, c'est Irs qui

est exalté et adoré. D'ailleurs on dit souvent que l'arène est le vrai temple d'Irs.

Il faut bien garder à l'esprit que le combattant est un assassin professionnel qui n'est là que pour donner du plaisir au spectateur en faisant couler le sang. La gladiature trouve son origine durant le Grand Empire. Lors de funérailles de chefs de guerre ou de chefs de famille, des volontaires se battaient jusqu'à la mort pour célébrer la mémoire du vaincu. Ce genre de spectacle rencontra tout de suite son public. Par la suite, avant des échéances politique et afin de gagner les faveurs du peuple, des mécènes n'hésitaient pas à organiser à leur frais des combats de gladiateurs. Cette tradition a perduré ce qui fait que, contrairement au théâtre, la gladiature est privée. Le spectacle est offert et dirigé par le mécène qui l'a payé (même si le mécène en question peut être le dirigeant du pays, il paye alors le spectacle avec son trésor).

Les gladiateurs sont des mortels qui donnent leur vie pour le plaisir des autres. Leurs prouesses de combattants leur permettent de vivre dans de bonnes conditions pour le restant de leur vie quand ils survivent aux combats. De toutes les races et de toutes les origines, les gladiateurs sont avant tout des mortels qui n'ont pas eu le choix, ils sont devenus gladiateurs pour obtenir de l'argent ou parce qu'ils étaient esclaves et qu'ils avaient été vendus à une école. En effet, ces valeureux combattants sont regroupés en école. En fait, ils appartiennent à l'école pour un nombre de combats donné. Ils n'ont pas le droit d'en sortir sauf pour aller à l'arène où ils sont enfermés une nuit avant le début du combat. Si un combattant arrive au bout de tous ces combats, il est libre et riche car il reçoit tout l'argent qui lui est dû. Il est inutile de dire que peu de mortels arrivent à s'en sortir vivants. A l'école de gladiateur, le combattant est enfermé durant la nuit. La journée, il est nourri puis il est entraîné au combat jusqu'à épuisement ou jusqu'à satisfaction du lanista, le terrible entraîneur. Il existe des compétitions entre écoles de gladiateurs, le but étant de produire un meilleur spectacle que les autres. Une des meilleures écoles actuelles est l'école du Croissant à Isin.

## FESTIVITES

On retrouve tout au long de l'année des fêtes locales, nationales ou internationales visant à célébrer un Dieu, un grand héros mort ou un événement majeur.

**La fête du changement**

Le Dieu Velas est fêté en fin d'année. Pendant 8 jours, avant le commencement d'une nouvelle année, les mortels fêtent Velas. Il s'agit d'une célébration très animée où les danses et les tournois prennent le pas sur l'alcool. La coutume veut que l'on passe cette fête ailleurs que chez soi. Il est aussi habituel de faire le souhait de changer son comportement pour l'année à venir car le changement c'est la vie.

**Lifi**

Durant la fête de Lifi, dans toutes les communautés du monde et plus encore à Isin, les mortels fêtent leur victoire sur le titan Erivos. Dans les petits villages, tout le monde participe à la fête. Un faux titan est fabriqué avec du bois et du tissu, la marionnette pouvant atteindre 5 mètres de haut. Les premiers jours de fête, il détruit des maisons dans un semblant de pièce de théâtre géante. Mais les derniers jours apparaît l'héroïne Silène (une habitante déguisée) qui fait apparaître une autre marionnette : un hécatonchire qui terrasse le titan. Cette fête peut changer d'un village à l'autre mais les apparitions du titan, de la nymphe et de l'hécatonchire

sont toujours les moments-clef des célébrations.

**La fête du Roi**

A Prey Abhainn, a lieu la fête de Yiortès. Cette célébration commémore l'accession au titre de roi du premier souverain d'Astur. La légende raconte que le souverain de l'époque, Centaré dit Le Valeureux, après la chute du Grand Empire, demanda aux Dieux s'il pouvait revêtir le titre de roi afin de guider les mortels vers la lumière en ces temps difficiles. Pour toute réponse Nerven l'envoya en enfer sous la garde du terrible Cerbère et de Blis. Mais aux prix d'efforts insurmontables, Le Valeureux réussit à sortir des enfers avec de surcroît la bénédiction du Dieu de la mort. De retour à la vie, il prit le titre de roi et fut salué comme tel par les habitants qui reconnaissaient en lui leur souverain. S'inspirant de la légende, les festivités se déroulent en deux phases plus ou moins imbriquées l'une dans l'autre. La première est dominée par la tristesse, la lamentation et la purification. Le roi lui-même participe. Il est dépouillé de ses insignes royaux par le maître de cérémonie, un prêtre de Nerven. Ce dernier force le monarque à se prosterner à terre et il lui frappe la joue. Pendant ce temps le roi clame son innocence : « Je n'ai pas pêché, ô seigneur des cieux, je n'ai pas été négligent à l'égard de ta divinité ». C'est alors que les temples sont nettoyés avec les eaux du fleuve, en particulier les temples de Nerven et de Blis. La deuxième phase commence quand le roi réapparaît dans le temple de Blis avec tous les insignes de sa dignité, symbole du roi exerçant son pouvoir sur la terre. C'est alors que les prêtre de chaque divinité crient ensemble « Centaré est roi ! » suivi par les exclamations du peuple qui reprend la phrases « Centaré est roi !». Ainsi le peuple comme les Dieux reconnaissent le souverain. Un immense cortège s'organise alors dans la liesse jusqu'au temple de Pso où le souverain rejoint la reine. La présence de la reine assure la fécondité de l'année à venir. Une dernière cérémonie a lieu avec les prêtres de Velas qui analysent les présages qu'ils ont pu observer durant les festivités. Les larmes du roi déchu, l'état du ciel, un faux pas du souverain dans le temple, un écart du cheval attelé au char ou encore les entrailles des animaux sacrifiés sont autant de signes lourds de sens.

## Lexique et Langue

*Extrait du journal de l'héroine centaure Pandora*

*Le seul indice que j'ai consiste en cette maigre inscription que m'avait remise ce pauvre prêtre fou. Le langage m'en est inconne mais je connais un lettré qui se ferait un plaisir de me le traduire. Ce débile fait parti des gens qui croient qu'aider un héros pouvait leur permettre d'attirer le regard d'une divinité. Son ignorance affligeante pouvait m'aider. Pour une somme modique il me traduisit les quelques mots. La langue utilisée est le mosalien, plus spécifiquement un dialecte utilisé par les membres de la tribu du corbeau brillant. Enfin ! Un premier indice pour ma quête divine !*

Le principal langage utilisé par les habitants de Tylestel est le langage commun, créé et propagé sous le Grand Empire. Il n'est pas exagéré de dire qu'aujourd'hui encore, même après le châtiment de Nerven, ce langage est encore le plus parlé du monde. En Tylestel, il n'y a que dans les villages isolés ou dans les cités oubliées que ce langage n'est plus du tout pratiqué. Sinon il est toujours possible de trouver au moins une personne parlant ce langage dans les communautés un temps soit peu civilisées. Encore faut-il que les

personnes aient envie de communiquer. En termes de jeu, on considère que tous les PJ savent parler le langage commun. La compétence langue étrangère leur permet d'en parler d'autres.

En effet, depuis la chute du Grand Empire et à cause de la diminution des contacts entre les peuples qui s'en est suivi, beaucoup de peuplades ont oublié le langage ou ils l'ont tellement déformé qu'on ne le reconnaît plus. Certains se sont tournés vers un ancien langage propre à leurs ancêtres.

C'est le cas en Tsara Mosalaly. Actuellement la langue utilisée par les tribus nomades de cette région est la même que celle utilisée par leurs ancêtres qui ont immigré. Il s'agit du Mosalien. Par contre, dans d'autres régions, le langage est utilisé pour déterminer le rang social d'une personne. Dans le royaume d'Astur, la noblesse s'est tournée vers le plus vieux langage connu pour en faire le dialecte de la cour ; il s'agit du Canan, langue rapportée par les asturien quand isl étaient gouverneur de la province du Cathay sous le Grand Empire. Ce marqueur social est incroyablement efficace.

Et enfin la dernière langue étrangère la plus usitée en Tylestel est le Heliis, la langue du comté d'Helios qui a peu à peu été déformé sous le Grand Empire pour donner le language commun.

Savoir parler la langue d'une personne est un bon moyen pour un étranger de se faire bien accepter.

Vous trouverez dans ce chapitre quelques mots courants utilisés dans les quatre langues les plus parlées en Tylestel.

| Langage commun | Mosalien | Heliis | Canan |
|---|---|---|---|
| abondance | abetsahara | Aphtonia | móran |
| amour | manao | Oplastè | ruin |
| ami | sakaiza | Pkilos | caraid |
| ancien | taloha | Proène | aosda |
| année | taona | Etos | bliadhra |
| après-midi | avy misakafo | Apeugema | feasgar |
| Automne | fararano | Phesto | foghar |
| armée | tafika | Stratos | aram |
| aventure | mosalaly | Pépimétéia | turas |
| beauté | hatsarana | Omorphia | maise |
| blanc | fotsy | Léhuco | geal |
| bleu | manga | Plé | garon |
| bon, beau | tsara | Omorphys | deagh |
| bienvenue | tongasoa | Calos | failte |
| capitale | renivohitra | Cépsalaios | baile mór |
| chant | mihira | Tragoudi | seinn |
| charmant | maha-te ho tia | Goteutikos | bruidhinn |
| chemin | lalana | Monomatèe | rathaid |
| chute | fianjerana | Pephto | tuit |
| clair de lune | tara-bolana | Psegaropsoto | |
| coeur | vatana | Kardia | chridhe |
| désert | efitra | Erèmos | fàsac |
| devoir | adidy | Prémé | feum |
| ennemi | fahavalo | Extros | droc |
| Eté | fahavaratra | Calocaïri | samhradh |

| espace | habakabaka | Xoro | farsaingeachd |
|---|---|---|---|
| esprit | fanahy | Noüs | smaoinich |
| Est | atsranana | Eivai | Est |
| feu | afo | Psotia | teine |
| final | farany | Télico | deireadh |
| femme | vady | Yunaïka | boireannach |
| forêt | ala | Dhasos | craobh |
| fort | mahery | Dunatos | làidir |
| frère | rahalahy | Aderphos | bràthair |
| froid | hatsiaka | Cruos | fuar |
| grand | lehibe | Megalos | mor |
| gris | volom-batolalaka | Ycri | liath |
| héros | zanahary | Hèroés | bragi |
| herbe | ahitra | Xorto | slœgjur |
| homme | vady | Häntras | fear |
| Hiver | ririnina | Xeimonas | geamhradh |
| île | nosy | Nèssi | eilean |
| interdit | fady | Amagorys | stad |
| jaune | mavo | Citrino | buidhe |
| jour | andro | Hèméra | lotha |
| langue | lela | Glossa | canan |
| lieu | fitoerana | Thésso | àite |
| lune | volana | Pségari | gealach |
| maison | trano | Spiti | taigh |
| matin | maraina | Proï | madainn |
| mer | ranomasina | Tétartè | muir |
| merci | misaotra | Euxaristé | tapadh leat |
| mère | reny | Mètera | mathair |
| musique | mozika | Moussicè | ceol |
| montagne | fendrom-bohitra | Bouno | beinn |
| morceau | sombiry | Témaxios | pìos |
| nature | zava-boahary | Psunys | monadh |
| nuit | kintana | Nuxta | oidche |
| noir | mainty | Mauro | dubh |
| Nord | avaratra | Boréia | Nord |
| ombre | aloka | Scias | dubhar |
| Ouest | andrefana | Dussè | ouest |
| passage | firtana | Apospatma | farpegi |
| petit | madinika | Micros | beag |
| père | ray | Patéras | athair |
| pirate | jiolakky | Peiratès | felagi |
| premier | voalohany | Protos | fyrstur |
| Printemps | lohatoana | Anoïxè | earrach |
| profond | lalina | Bathus | djúpur |
| puissance | fahefana | Iscus | máttugur |
| racine | faka | Rizicos | rot |

| | | | |
|---|---|---|---|
| région | faritra | Périoxy | stadur |
| rocher | vatolampy | Roc | creag |
| rivière | renirano | Potamos | abhainn |
| rouge | mena | Coccino | dearg |
| sable | fasika | Hammos | sandur |
| sagesse | fahendrena | Sophia | speki |
| secret | zava-miafra | Musticos | leynilegur |
| silencieux | jomoka | Siopèlhès | rusl |
| soeur | rahavavy | Adérsè | systir |
| soleil | masoandro | Helios | sol |
| Sud | atsimo | Notias | Sud |
| ténèbres | aizina | Scotadis | djöfull |
| Terre, pays | tany | Oïcoméda | mold |
| travail | Asa | Eryassias | verk |
| vallée | Lohasaha | Coilhada | gleann |
| vert | Maitso | Prassino | uaine |
| vie | Aina | Zoy | fjor |
| vieux | Ramanjay | Yéros | gamall |
| ville | tanan-dehibe | Polys | prey |

**Les frères ennemis**

*Tirandil et Thanandril sont deux centaures, tous deux guerriers formés par leur père depuis leur plus jeune âge, et aidant celui-ci à défendre leur petite communauté, Parance, contre les pillards et maraudeurs de toutes sortes. Parance est une tribu nomade du désert vivant au sud-ouest d'Erigor dans l'empire Keshe. Thanandril, l'aîné, a depuis toujours montré une prédisposition pour sa discipline, atteignant rapidement le niveau de son père.*

*C'est à ce moment que Velas, le dieu du temps, intervient dans la vie des ces deux frères. Le dieu du mouvement désire trouver un héros pour qu'il rende cette région de l'empire Keshe indépendante, comme le désirent les tribus qui y habitent. Il choisit de rencontrer les deux frères ensemble à l'âge de 12 et 13 ans pour leur révéler leur conditions de héros et leur but divin. Thanandril, tel un prophète, eut le pouvoir réaliser des prévisions sur de très longues périodes, Tirandil celui de susciter le changement autour de lui. Profondément bouleversés, les deux adolescents décident de terminer leur enfance au sein de leur tribu avant de s'atteler à la tâche que leur a confié la divinité.*

*Coqueluche de la tribu, Thanandril est admiré et respecté par tous, et fait la fierté de ses parents. Son frère, Tirandil, partage cette admiration, mais mêlée d'une certaine forme de jalousie. Alors que tous les honneurs vont à son frère, il redouble d'efforts pour s'améliorer, et retenir l'attention des membres de la tribu, et de son père en particulier, en vain. Les deux frères passent plusieurs années dans le désert avec leur tribu, aidant dans les tâches les plus humbles tout en défendant le campement et le bétail des bêtes sauvages. Tout le monde n'a d'yeux que pour Thanandril. Alors qu'il grandit et gagne en expérience, l'attitude de Thanandril change peu à peu. Il devient de plus en plus froid, distant avec les membres de sa communauté, ne ressentant de plaisir que quand il se bat et massacre ses adversaires. Quand ils sont attaqués par des pillards, il en laisse régulièrement un en vie afin que se propage sa légende.*

*« Va dire à tous ceux que tu croiseras que tes compagnons ont été tués par Thanandril, de Parance.»*

*Au fil du temps, il se mit à ressentir encore plus d'ennui. Tuer en défendant son village ne lui procurait plus de plaisir. Il y avait régulièrement des accrochages entre lui et son père ou d'autres membres du village. Les gens commençaient à l'éviter, à le craindre. Jusqu'à ce funeste jour, ou, rentrant d'une patrouille à l'extérieur du campement, Tirandil et quelques hommes trouvèrent le campement en flammes, l'odeur de la fumée se mêlant à celle du sang et de la chair brûlée. Au milieu du brasier, Thanandil était là, complètement dément, son épée se levant et s'abattant en rythme sur les gens qui l'avaient vu naître et grandir, dont il était le protecteur. A ses pieds le corps sans vie de son père, le visage crispé sur une expression d'incrédulité.*

*« Tu me hais, petit frère ? Tu veux te venger ? Tu veux les venger ? Deviens fort et viens me battre. Fais connaître ton nom, et le mien, à travers l'empire Keshe. »*

*Ce sont les dernières paroles qu'entendit Tirandil avant de sombrer dans l'inconscience au milieu des dépouilles de ses camarades s'étant désespérément lancés à l'attaque de Thanandil. Pourquoi son frère l'avait t-il laissé lui, et lui seul en vie ? Il n'en savait encore rien. Depuis ce jour toutefois, Tirandil sillonna tout Tylestel à la recherche de son frère, afin de le combattre, et de le vaincre, et ainsi, venger les siens. Il avait perdu le sourire, et toute joie de vivre. Seule sa vengeance avait désormais une signification à son esprit. A mesure qu'il affronta les périls, suivant les traces et les charniers de son frère, il gagna en*

*expérience. Il suivit la piste des rumeurs parlant de Thanandril, de la plus extravagante à la plus sérieuse, faisant naître la légende des Frères Ennemis à travers le monde.*

*Tirandil retrouva finalement la trace de son ennemi juré : son frère s'était installé à la cour de l'impératrice Keshe. En usant de tous les stratagèmes qu'il connaissait, de son sens du discours et de la répartie, Tirandil réussit à s'introduire à la cour parmi l'élite de l'empire. Hélas son frère l'y ridiculisa, le surpassant dans l'art de la répartie comme dans l'art du combat autrefois. Au bord de la ruine, humilié devant les puissants, le plus jeunes des deux frères fut contraint de partir d'Erigor la tête basse.*

*Mais Tirandil n'abandonna pas pour autant la lutte avec son frère. Ayant récupéré des informations sur les activités de son ennemi, ilsut que celui-ci est en passe de devenir un des chefs militaires les plus influents de l'empire en rentrant comme officier de l'armée de l'ouest. En provoquant des révoltes paysannes, Tirandil parvint à faire intervenir personnellement son frère pour mater le mouvement. Il profira de ce moment pour tendre une embuscade à son ennemi. Mais après un combat épique dont parlent encore les officiers de l'armée, c'est Thanandril qui gagne encore une fois contre son frère. Sur le point de se faire tuer, ce dernier est sauvé in extremis par le sourcier Malavieu. Thanandril prendra la fuite.*

*Alors que la légende des frères ennemis se propage, Tirandil accompagné par le sourcier va continuer à rependre la révolte contre l'empire. C'est dans sa région natale qu'il trouve le plus grand nombre de mortels prêts à se battre pour la liberté et l'autonomie. Après quelques mois c'est à l'ancien campement de Parance que s'affrontent pour une nouvelle fois les armées dirigées par les deux frères. Mais cette fois ci c'est une bataille rangée qui a pour unique but la vengeance de Tirandil. Sans se soucier de précision stratégique, ce dernier jette son armée contre les troupes de l'empire. Les troupes rebelles se battent difficilement contre un ennemi visiblement fatigué. Par un coup du sort (ou par un choix de Velas, qui sait) au cœur de la mêlée les deux frères se rencontrent encore. Sur la colline où des années avant, Tirandil découvrait sa tribu dévastée, Thanandril avoue à son frère ses plans. Depuis ce jour fatidique où il a tué son père, il a tout préparé pour ce moment, il a mené les troupes de l'empire ici en leur donnant les pires instructions possibles, il a forcé son frère à réunir une armée de rebelles qui peut légitimement libérer le pays comme Velas l'a demandé. Mais en ce jour où tous les éléments de son plan sont enfin assemblés, celui-ci va tout de même échouer car son incapable de frère n'a pas été capable de gagner cette ultime bataille. Comme preuve des dires de Thanandril les troupes rebelles tout autour d'eux reculent sous l'assaut des Keshes. Tirandil, abasourdi par les dires de son frère tombe à genoux. Thanandril lui tranche la tête avant de se donner lui-même la mort. Ils restèrent ainsi à jamais liés à la terre de leur enfance.*

*Les rumeurs racontent qu'un autre héros habillé en simple soldat était parmi les troupes de l'empire Keshe ce jour là. Son nom est Yavimalla.*

*La légende des frères ennemis ne s'est pas éteinte pour autant. Partout dans les foyers de leur région d'origine, dans les déserts ouest de l'empire, le peuple parle encore de Tirandil et de Thanandril, de leur courage et de leur dévotion. Portés comme des héros par le peuple, le voyageur pourra voir des effigies représentant les deux frères dans les tentes des habitants de la région, symbole de l'importance de la rébellion que l'épopée de deux frères a suscitée.*

# TABLES DES BIENS ET SERVICES

Vous retrouverez ici une liste des articles les plus utiles aux joueurs ainsi que d'autres bien moins utiles. Le niveau technologique de Tylestel est celui de l'âge de fer. Il existe donc des serrures, des lances, de la poterie mais pas de ressorts ou d'étriers pour les chevaux par exemple.

La monnaie de Tylestel est la même partout. Bien que le troc soit encore très usité, la monnaie actuelle, inspirée de celle du Grand Empire, se base sur les drachmes et les Talents, un Talents (lourde pièce d'argent), valant 6000 drachmes.

Tous les prix ici sont indiqués en drachmes.

# Armes de melee

Prix : le prix habituel pour ce type d'arme. Ceci peut changer en fonction de la région.
Dommage : dommage occasionné par l'arme, on doit y rajouter le bonus de force du personnage. Généralement, plus une arme est grosse, plus les dommages sont élevés.
Type de Dommage : les dommages occasionnés par l'arme peuvent être soit contondants (C), Perforants (P), ou Tranchants (T).
Initiative : malus à l'initiative quand on utilise l'arme en question.
Compétence : bonus au seuil de difficulté de la compétence utilisé pour frapper avec cette arme.
Force Minimale : niveau minimal dans l'attribut force pour manier l'arme en question.
Solidité : quantité de dégâts que l'arme peut encaisser quand on pare un coup.

**Epées**

| *Nom* | *Prix* | *Dommage* | *Type de dommage* | *Initiative* | *Compétence* | *Force minimale* | *Solidité* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *Falcata* | 160 | 7 | Tranchant | -2 | | 8 | 12 |
| *Kopis* | 110 | 5 | Tranchant | +2 | +5 | 3 | 10 |
| *Epée Longue* | 140 | 6 | Tranchant | -4 | +10 | 6 | 8 |
| *Epée à deux mains** | 200 | 8 | Tranchant | -5 | - | 10 | 12 |
| *Glaive* | 90 | 6 | Tranchant | - | - | 4 | 10 |

**Dagues**

| *Nom* | *Prix* | *Dommage* | *Type de dommage* | *Initiative* | *Compétences* | *Force minimale* | *Solidité* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *Dague* | 60 | 3 | Perforant | +3 | +10 | 2 | 2 |
| *Epieu* | 100 | 2 | Perforant | - | | 1 | 3 |
| *Dague de parade* | 70 | 3 | Perforant | - | +10 sur les jets de parade | 4 | 10 |
| *Poignard* | 80 | 4 | Perforant | +2 | +5 | 1 | 3 |

**Haches**

| *Nom* | *Prix* | *Dommage* | *Type de dommage* | *Initiative* | *Compétences* | *Force minimale* | *Solidité* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *Francisque* | 100 | 6 | Tranchant | - | +10 | 9 | 8 |
| *Hache à deux mains** | 210 | 9 | Tranchant | -5 | - | 11 | 10 |
| *Hache de combat* | 140 | 7 | Tranchant | -2 | - | 10 | 9 |

**Masses**

| *Nom* | *Prix* | *Dommage* | *Type de dommage* | *Initiative* | *Compétences* | *Force minimale* | *Solidité* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *Maillet* | 70 | 5 | Contondant | -3 | +5 | 8 | 12 |
| *Marteau de guerre* | 100 | 5 | Contondant | - | - | 10 | 13 |
| *Masse d'arme* | 100 | 5 | Contondant | -2 | +10 | 8 | 13 |
| *Massue* | 70 | 4 | Contondant | - | +5 | 3 | 10 |
| *Morningstar* | 140 | 6 | Contondant | -5 | +5 | 8 | 11 |
| *Pioche* | 50 | 4 | Perforant | -2 | - | 3 | 10 |

**Armes d'Hast**

| *Nom* | *Prix* | *Dommage* | *Type de dommage* | *Initiative* | *Compétences* | *Force minimale* | *Solidité* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *Trident** | 150 | 7 | Tranchant | -7 | +10 | 10 | 7 |
| *Hallebarde** | 180 | 8 | Perforant | -7 | +5 | 8 | 12 |
| *Lance** | 90 | 6 | Perforant | -3 | | 7 | 8 |

**Fléau et Fouet**

| *Nom* | *Prix* | *Dommage* | *Type de dommage* | *Initiative* | *Compétences* | *Force minimale* | *Solidité* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *Chaines* | 100 | 5 | Contondant | -5 | +5 | 4 | 10 |
| *Fléau* | 130 | 6 | Contondant | -5 | - | 6 | 10 |
| *Fouet* | 100 | 4 | Contondant | -3 | +10 | 4 | 3 |

Avec ce type d'arme, il n'y a pas de parade possible sans bouclier.

**Boucliers**

| *Nom* | *Prix* | *Dommage* | *Type de dommage* | *Initiative* | *Compétences* | *Force minimale* | *Solidité* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *Aspis* | 60 | 1 | Contondant | -5 | +5 | 6 | 12 |
| *Pavois* | 120 | 1 | Contondant | -10 | +10 | 10 | 15 |
| *Targe* | 30 | 1 | Contondant | -2 | - | 1 | 9 |

*Utiliser un bouclier permet de diminuer la surface visible par un archer ennemi et donc permet de se faire toucher moins facilement (voir le système de jeu sur le combat à distance).*

**Armures**
Prix : le prix habituel pour ce type d'arme. Ceci peut changer en fonction de la région.
Initiative : malus à l'initiative quand on utilise l'arme en question.
Résistance : indique les résistances que l'armure donne au divers types de dommages Contondant, Tranchant, Perforant, Feu(ou Froid), Electricité.
Force Minimale : Niveau minimal dans l'attribut force pour manier l'arme en question.

| *Nom* | *Prix* | *Initiative* | *Résistance C/T/P/F/E* | *Force minimale* |
|---|---|---|---|---|
| Tunique | 100 | _ | 1/0/1/0/0 | 1 |
| Armure de peau | 400 | -2 | 1/1/1/1/1 | 1 |
| Armure d'os | 600 | -4 | 1/2/1/3/2 | 6 |
| Armure de cuir | 800 | -4 | 2/2/1/2/2 | 6 |
| Armure de cavalier asturien | 1 200 | -5 | 3/3/2/2/1 | 8 |
| Armure de plaques segmentées | 20 000 | -10 | 5/4/4/3/1 | 11 |

C : Contondant T : Tranchant P : Perforant F : Feu (ou glace) E : Electricité

# Armes de combat a distance

(toutes de type perforante)
Prix : le prix habituel pour ce type d'arme. Ceci peut changer en fonction de la région.
Cadence : Cadence de base de l'arme. Modifiée par un éventuel bonus à la cadence de tir du personnage.
MdC : Modificateur de cadence de l'arme.
Dommage : Dommages délivrés par l'arme, modifiés par le bonus de force pour les armes de lancer.
Distance : indique les distances courte, moyenne et longue de l'arme.

| *Nom* | *Prix* | *Cadence* | *MdC* | *Dommage* | *Distance : courte* | *moyenne* | *longue* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *Arc Mosalien* | 200 | 0.5 par tour | 50 | 9 | 0-30 | 31-60 | 61-300 |
| *Arc* | 120 | 1/tr | 40 | 5 | 0-25 | 26-50 | 51-250 |
| *Arc court* | 90 | 1.5/tr | 40 | 4 | 0-15 | 16-30 | 31-150 |
| *Arc long* | 150 | 1/tr | 40 | 6 | 0-30 | 31-60 | 61-350 |
| *Epieu* | 30 | 1/tr | 30 | 4 +Bf | 0-2 | 3-5 | 6-25 |
| *Francisque de lancer* | 90 | 1/tr | 30 | 5 +Bf | 0-4 | 5-10 | 11-30 |
| *Poignard* | 80 | 1/tr | 25 | 4 +Bf | 0-10 | 11-20 | 21-40 |
| *Couteaux de lancer* | 30 | 1.5/tr | 20 | 3+Bf | 0-10 | 11-30 | 31-50 |
| *Fronde* | 60 | 1/tr | 40 | 4 + Bf | 5-25 | 26-50 | 51-100 |
| *Hasta* | 90 | 1/tr | 30 | 5 + Bf | 0-10 | 11-20 | 21-40 |
| *Pilum* | 60 | 0.5/tr | 30 | 4 + Bf | 0-5 | 6-10 | 11-50 |

| *Type de flèche* | *Prix* | *Note* |
|---|---|---|
| *5 Flèches « normales »* | 1 | |
| *5 flèches inflammables* | 5 | La pointe de cette flèche est recouverte d'huile inflammable. |
| *5 flèches coupe-corde* | 5 | Flèches à large fer qui peuvent servir à couper des cordages. Les dommages infligés avec ce type de flèche sont diminués de 2. |

# Biens Divers

**Immeubles**

| *Type de bâtiment* | *Prix à l'achat* |
|---|---|
| Château simple donjon ou hôtel particulier | 300 000 |
| Château double enceinte avec tours de guet ou manoir | 2 500 000 |
| Echoppe de marchand ou artisan | 10 000 |
| Etable | 2 500 |
| Fossé et rempart de 6 m de haut (le mètre) | 5 000 |
| Grande demeure citadine | 25 000 |
| Forge | 12 000 |
| Grange | 3 500 |
| Maison paysanne | 8 500 |
| Moulin | 17 000 |
| Palissade de bois de 3 m de haut (le mètre) | 1 000 |
| Temple | Jamais en vente |
| Tour de guet en bois | 15 000 |

Pour l'allocation, prenez le prix du bâtiment divisé par 10 ou 20 selon les cas. Evidemment certain bâtiment ne sont pas libres à la location (on ne loue pas un rempart…)

**Transports**

| *Type de transports* | *Coût de la semaine* |
|---|---|
| Par mer | 150 |
| Par voie fluviale | 100 |
| Par la route (caravane) | 120 |

Le transport maritime est souvent bien plus rapide que le transport routier. Ces prix peuvent être modifiés par les conditions de voyage (en cabine privée ou à fond de cale)

**Les matières premières**

| *Type de matière* | *Coût* |
|---|---|
| Blé, la tonne | 4 000 |
| Bois, le stère | 500 |
| Charbon, la tonne | 3 500 |
| Epices, le gramme | 250 |
| Matériaux rares (écaille de Gorgone, sang de basilic,…), le gramme | 12 500 et plus |
| Marbre, la 1/2 tonne | 6 000 |
| Minerai de fer, la tonne | 7 000 |
| Minerai de cuivre, la tonne | 4 500 |
| Minerai d'or, le kilo | 5 000 |
| Minerai d'argent, le kilo | 3 200 |
| Relique de Titan, le gramme | 20 000 |

**A l'auberge**

| *Type de service* | *Coût* |
|---|---|
| **Couchage pour la nuit** : dans l'écurie (gratuit si mange sur place) | 2 |
| Dans la salle commune | 10 |
| Dans une chambre individuelle | 30 |
| Dans une chambre de qualité supérieure | 60 |
| **Repas pour la journée** : ration de pain | 4 |
| Repas complet de mauvaise qualité | 7 |
| Repas moyen avec un pichet de vin | 15 |
| Repas plantureux avec vin à volonté | 30 |
| Festin ou banquet | 200 |
| Ration de voyage pour 1 semaine | 40 |
| **Vins et boissons** : chope de bière | 1 |
| Alcool de base : la bouteille | 5 |
| Alcool fort : la bouteille | 10 |
| Bon cru : la bouteille | 50 |
| Grand vin : la bouteille | 500 |
| **Services divers :** le bain chaud | 5 |
| Barbier | 7 |
| Soin du cheval | 2/jour |

Il est à noter que certains seigneurs complaisants offrent le logis aux mendiants et aux anciens combattants pour la nuit.

**Services divers**

| *Type de service* | *Coût* |
|---|---|
| Assassin, contrat ordinaire | 400 |
| Assassin pour individu important ou protégé | 600 et plus |
| Espion, la mission | 280 |
| Faux papier | 250 |
| Indics | 30 |
| Prostituée à l'abattage | 40 |
| Prostituée compétente | 90 |
| Prostituée de luxe | 400 |
| Voleur pour un casse simple | 120 |
| Plusieurs voleurs pour opération délicate | 200/voleur |
| Premiers soins chez un prêtre | 10 |
| Consultation d'un médecin | 70 |
| Opération longue et complexe | 150 |

**Esclaves**

| *Type de d'esclave* | *Coût* |
|---|---|
| Malade ou chétif | 1000 |
| Bonne condition | 2000 |
| Robuste | 3000 |
| Jolie femme | 2300 |
| Femme superbe | 3000 |

N'oubliez pas que les esclaves une fois acheté doivent être nourris et logés ce qui représente un coût supplémentaire.

**Biens manufacturés et autres marchandises**

| *Type de biens* | *Coût* |
|---|---|
| Batterie de cuisine de voyage | 50 |
| Corde, 5 mètres | 10 |
| Couverture | 7 |
| Gourde, 2 litres | 5 |
| Lit de camp | 15 |
| Malle | 30 |
| Matériel de premiers soins | 30 |
| Marmite | 50 |
| Outre, 10 litres | 7 |
| Sac à dos | 12 |
| Tente, 2 personnes | 32 |
| Tente, 8 personnes | 75 |
| Tente 20 personnes (4 personnes pour la transporter) | 200 |
| Trousse de maquillage | 18 |
| Ustensile de toilette | 15 |
| 3 tablettes de cire et stylet | 40 |
| Encre (33 cl) | 22 |
| Encrier de voyage | 25 |
| Papyrus, les 10 feuilles | 20 |
| 10 plumes d'oies | 5 |
| Sceau et bâton de cire | 13 |
| Balance | 30 |
| 10 bougies | 1 |
| Bougies à la cire d'abeille parfumée, les 10 | 35 |
| Chandelle | 4 |
| Huile | 6 |
| Lampe à huile | 13 |
| Petit miroir | 25 |
| Tonneau (100 litres) | 75 |
| Tonnelet (20 litres) | 40 |

**Animaux**

| *Animal* | *Coût* |
|---|---|
| Bœuf de labour | 350 |
| Mouton | 130 |
| Cochon | 250 |
| Chèvre | 150 |
| Vache | 320 |
| Poulet | 50 |
| Chat | 10 |
| Chien de compagnie | 15 |
| Chien de garde | 40 |
| Chien de chasse de race | 120 |
| Faucon de chasse entraîné | 150 |
| Oiseau chanteur | 800 |
| Serpent de compagnie | 650 |

**Instruments de voleur**

| *Matériel* | *Coût* |
|---|---|
| Carte à jouer | 10 |
| Cartes marquées | 30 |
| Dés à six faces, la paire | 5 |
| Dés à six faces pipés, la paire | 25 |
| Diamant coupe verre | 30 |
| Garrot | 6 |
| Grappin | 30 |
| Outils de crochetage | 100 |
| Outils de crochetage professionnel | 300 |
| Poivre (pour chien de garde) | 3 |
| Sifflet | 4 |

**Bijoux**

Les prix des bijoux sont donnés pour des métaux vils (cuivre, fer, bronze) / matériaux précieux (or, argent) / matériaux rares (Relique de Titan, écaille d'hydre, de Gorgone)

| *Type de bijoux* | *Coût* |
|---|---|
| Modèle nu, sans pierre précieuse : Boucle de ceinture | 30/ 4 500/ 50 000 |
| Boucle d'oreille, la paire | 10/ 1 000/ 20 000 |
| Bracelet | 25/ 2 300/ 40 000 |
| Broche | 18/ 2 500/ 43 000 |
| Chaîne | 40/ 5 000/ 100 000 |
| Couronne | 250/ 35 000/ 550 000 |
| Masque | 50/ 26 000/ 450 000 |
| Médaillon | 18/ 2 500/ 45 000 |
| Pendentif | 15/ 1 200/ 25 000 |
| Sceptre | 50/ 35 000/ 600 000 |

**Pierre précieuse et semi-précieuse**

Il s'agit de pierre assez grosse pour orner un bijou

| *Matériel* | *Coût* |
|---|---|
| **Pierres semi-précieuses :** Agate (œil de chat) | 180 |
| Aigue marine | 150 |
| Ambre | 120 |
| Améthyste | 200 |
| Corail | 100 |
| Grenat | 100 |
| Hématite | 150 |
| Jade | 350 |
| Jaspe | 250 |
| Lapis-lazuli | 200 |
| Malachite | 70 |
| Pierre de lune | 250 |
| Sanguine | 150 |
| Serpentine | 170 |
| Tourmaline | 180 |
| Turquoise | 60 |
| **Pierre précieuse :** Diamant | 2 800 |
| Emeraude | 1 800 |
| Rubis | 1 500 |
| Saphir | 1 300 |
| Topaze | 1 000 |

**Outils**

| *Outils* | *Coût* |
|---|---|
| **Outils de chasse et pêche :** Cage (petite/moyenne/grande) | 10/20/40 |
| Cor de chasse | 20 |
| Filet | 12 |
| Hameçon et ligne | 2 |
| Harpon à baleine | 15 |
| Harpon pour pêche de rivière | 8 |
| **Equipement professionnel :** Kit de charpentier (rabot, scie, fil à plomb) | 1 050 |
| Kit de maçon (marteau, ciseaux, …) | 1 100 |
| Kit de cuisinier (fourneau casseroles et couverts pour 20 personnes) | 1 200 |
| Kit d'écrivain (Tablettes de cire, stylet, parchemins, encres de couleur, plume, …) | 950 |
| Kit de forgeron (Enclume, marteau, soufflet, pinces) | 1 600 |
| Kit d'alchimiste | 1 000 |
| Kit de torture (chevalet, brasero, pinces, …) | 3 000 |
| **Nécessaire d'équitation :** Bride | 10 |
| Selle | 25 |
| Tapis de monte | 20 |
| Cravache | 8 |

Il est important de noter que concernant l'équitation, il n'existe pas de fer à cheval ni d'étrier. Ainsi les chevaux se blessent plus facilement. Sans étrier, il est plus difficile pour le cavalier de rester stable sur sa monture. C'est pour cela que le tir à l'arc à cheval est si difficile. Dans certaines parties du globe, on n'utilise pas de selle sur le cheval mais un tapis de monte encore que d'autres préfèrent monter à cru. Le pus souvent, et à la guerre notamment, le cheval est utilisé pour tier un char.

**Instruments de musique**

| *Type d'instrument* | *Coût* |
|---|---|
| Cistre | 100 |
| Cor de chasse | 30 |
| Flûte | 15 |
| Harpe | 180 |
| Tambour | 50 |
| Tambourin | 23 |
| Timbale | 130 |
| Viole | 120 |

**Meubles**

| *Type de meubles* | *Coût* |
|---|---|
| Armoire | 200 |
| Banc | 40 |
| Bibliothèque | 300 |
| Bureau | 140 |
| Bureau avec compartiment secret | 200 |
| Fauteuil | 80 |
| Tabouret | 30 |

**Vêtements**

| *Type de vêtements* | *Coût* |
|---|---|
| Bonnet | 5 |
| Bottes | 50 |
| Braies | 10 |
| Cape | 9 |
| Capuchon | 6 |
| Ceinture | 12 |
| Chapeau | 11 |
| Chaussure de ville | 28 |
| Chemise | 10 |
| Gants | 15 |
| Manteau | 50 |
| Pantalon | 30 |
| Robe extravagante | 350 |
| Robe commune | 35 |
| Sandales | 8 |
| Sous vêtement ordinaire | 7 |
| Lingerie coquine | 65 |
| Tablier | 12 |
| Tenue Bourgeoise | 150 |
| Tenue d'apparat | 280 |
| Tenue de voyage | 100 |
| Uniforme de garde | 120 |

**Moyen de transport**

| *Type de transports* | *Coût* |
|---|---|
| **Transport terrestre :** Ane | 200 |
| Carrosse | 1 800 |
| Chaise à porteur | 180 |
| Chameau | 650 |
| Chariot, 4 roues | 850 |
| Charrette, 2 roues | 550 |
| Char de course | 1000 |
| Char de parade | 2000 |
| Char à faux | 1300 |
| Cheval de bât | 750 |
| Cheval de course | 1 000 |
| Cheval de guerre | 1 400 |
| Cheval de Diodore | 10 000 |
| Mule | 250 |
| Poney | 550 |
| **Transport Maritime :** Barque | 2 000 à 5 000 |
| Chaloupe | 4 000 à 7 000 |
| Drakkar | 40 000 à 70 000 |
| Nef marchande | 20 000 à 50 000 |
| Birème | 39 000 à 59 000 |
| Trirème | 41 000 à 80 000 |

Note : pour la Birème et la Trirème, le prix indiqué ne prend pas en compte l'embauche ou l'achat des rameurs.

**Equipement de kardia**

| *Nom de l'objet* | *Effet* | *Coût* |
|---|---|---|
| Bâton de feu | +5 élem feu | 2 000 |
| Bâton de maître du feu | +10 élem feu | 10 000 |
| Bâton de glace | +5 élem eau | 2 000 |
| Bâton de maître de la glace | +10 élem eau | 10 000 |
| Bâton des vents | +5 élem vents | 2 000 |
| Bâton de maître des vents | +10 élem vents | 10 000 |
| Bâton de terre | +5 élem terre | 2 000 |
| Bâton de maître de la terre | +10 élem terre | 10 000 |
| Broche du familier | +5 en familier | 2 000 |
| Broche du maître familier | +10 en familier | 10 000 |
| Bâton d'invocateur | +5 en invocation | 2 000 |
| Bâton de maître invocateur | +10 en invocation | 10 000 |
| Ceinturon à cristaux | Permet de porter un cristal supplémentaire | 1 000 |
| Cristal petit | Permet de lancer des sorts jusqu'à une difficulté de -20 | 100 |
| Cristal moyen | Permet de lancer des sorts jusqu'à une difficulté de -40 | 300 |
| Cristal puissant | Permet de lancer des sorts jusqu'à une difficulté de -60 | 800 |

Les bonus indiqués s'appliquent au seuil de difficulté du jet de compétence.

**Objets de kardia**

Il existe deux types d'objets de kardia. A leur création les sourciers décident si l'objet créé fonctionnera de façon permanente ou s'il faudra le recharger avec des cristaux. Dans ce dernier cas, à chaque utilisation, l'utilisateur doit lancer 1D10 pour savoir si le cristal explose. Sur un 8 ou 9 le cristal est vidé de son énergie et explose. Les cristaux utilisés sont des petits cristaux sauf mention contraire. Les modèles à effet permanent contiennent plus d'éléments de kardia purs que ceux avec recharge. Pour plus de précision, voir les règles sur l'enchantement (que je n'ai pas encore tapé).

Les objets de kardia ont été mis au point très récemment, ils ne sont pas du tout répandus sauf dans certains endroits très particuliers comme Isin où la kardia est présente dans la vie de tous les jours.

| *Nom de l'objet* | *Effet* | *Coût modèle à recharge* | *Coût modèle permanent* |
|---|---|---|---|
| Manteau chauffant | Manteau avec fonction chauffante | 50 | 5000 |
| Boussole d'Isin | Uns boussole qui indique la direction d'Isin | 100 | 10 000 |
| Pierre de lumière | Une pierre qui éclaire en continu sur une distance de 10 à 200 mètres | 20-100 | 2000 – 10 000 |
| Cadenas enchanté | Une serrure qui ne s'ouvre que si on dit le bon mot devant elle | 200 | 10 000 |
| Gourde intarissable | Une gourde qui se remplit d'eau quand on la ferme, idéal pour une traversé de désert aride. | 80 | 8 000 |
| Fontaine éternelle | Une magnifique fontaine d'ornement dont l'eau n'arrête jamais de couler | 500 | 50 000 |
| Selle indétrônable | +10 en équitation | 150 | 15 000 |

# AVENTURES

# ET AUTRES

Les créatures du monde de Tylestel sont regroupées en fonction de leur origine, divine ou titanesque, qui représente le fait que la race dont elles font partie a été créée par les dieux ou les titans. Les descriptions sont succinctes, il n'y a que les caractéristiques les plus importantes qui sont spécifiées. Un commentaire accompagne certaines créatures.

# Creatures d'origine divines

Ici sont regroupées les créatures créées par les dieux. Elles sont donc pour la plupart pacifiques au premier abord avec une autre créature divine. Vous trouverez des animaux, des PNJ ainsi que des créatures plus originales telles les licornes ou les griffons. Pour chaque bestiole, les caractéristiques essentielles sont données.

**Abréviations utilisées :**
Agil : Agilité
Dext : Dextérité
Endur : Endurance
Percep : Perception
Vol : Volonté
Intel : Intelligence
Char : Charisme
Init : Initiative
CdV : Colonne de vie
Attaque, Esquive, parade, Compétence : Nombre de dés à lancer pour effectuer un jet dans la compétence en question.

## *PNJ*

### Cheval

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **18** | Agil **16** | Dext **10** | Endur **14** |
| Percep **14** | Vol **6** | Intel **5** | Char **10** |
| Init **16** | Dommage **5C** | Résistance **1/1/1/0/0** | CdV **4** |
| Attaque **15** | Esquive **20** | Athlétisme **50** | |

### Cheval de guerre

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **22** | Agil **14** | Dext **10** | Endur **16** |
| Percep **10** | Vol **6** | Intel **5** | Char **8** |
| Init **10** | Dommage **6C** | Résistance **2/2/1/0/0** | CdV **5** |
| Attaque **30** | Esquive **25** | Athlétisme **70** | |

### Loup

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **12** | Agil **10** | Dext **11** | Endur **10** |
| Percep **12** | Vol **8** | Intel **8** | Char **6** |
| Init **13** | Dommage **6T** | Résistance **1/1/1/0/0** | CdV **3** |
| Attaque **40** | Esquive **30** | Athlétisme **60**<br>Discrétion **40** | |

### Chien

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **10** | Agil **12** | Dext **10** | Endur **8** |
| Percep **12** | Vol **8** | Intel **8** | Char **8** |
| Init **10** | Dommage **5T** | Résistance **1/1/1/0/0** | CdV **3** |
| Attaque **30** | Esquive **15** | Athlétisme **35**<br>Observation **40** | |

### Ours

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **26** | Agil **6** | Dext **10** | Endur **16** |
| Percep **10** | Vol **10** | Intel **7** | Char **8** |
| Init **6** | Dommage **10T** | Résistance **3/2/2/1/0** | CdV **6** |
| Attaque **75** | Esquive **10** | Athlétisme **55**<br>Nage **40** | |

### Eléphant

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **30** | Agil **6** | Dext **12** | Endur **24** |
| Percep **6** | Vol **8** | Intel **8** | Char **8** |
| Init **3** | Dommage **12C** | Résistance **3/2/2/0/0** | CdV **8** |
| Attaque **50** | Esquive **5** | Athlétisme **20** | |

### Tigre

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **16** | Agil **12** | Dext **13** | Endur **12** |
| Percep **12** | Vol **8** | Intel **4** | Char **8** |
| Init **12** | Dommage **9T** | Résistance **2/2/1/0/0** | CdV **4** |
| Attaque **65** | Esquive **40** | Athlétisme **65**<br>Discrétion **45** | |

**Panthère**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **14** | Agil **13** | Dext **14** | Endur **11** |
| Percep **13** | Vol **8** | Intel **6** | Char **8** |
| Init **14** | Dommage **8T** | Résistance **2/1/1/0/0** | CdV **4** |
| Attaque **55** | Esquive **40** | Athlétisme **50**<br>Discrétion **75** | |

**Garde humain typique**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **12** | Agil **8** | Dext **11** | Endur **10** |
| Percep **12** | Vol **10** | Intel **9** | Char **8** |
| Init **-3** | Dommage **9T** | Résistance **3/3/3/2/1** | CdV **3** |
| Attaque **40** | Bouclier **45** | Athlétisme **40**<br>Intimidation **50** | |

**Equipement :** Glaive, armure de cuir, bouclier

**Pirate Satyre**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **8** | Agil **13** | Dext **12** | Endur **10** |
| Percep **12** | Vol **8** | Intel **8** | Char **9** |
| Init **5** | Dommage **8T/5P** | Résistance **2/3/3/1/1** | CdV **3** |
| Attaque **45** | Esquive **45** | Athlétisme **40**<br>Navigation **50**<br>Discrétion **55** | |

**Equipement :** arc, épée longue, armure de peau

**Amazone Nymphe**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **8** | Agil **14** | Dext **16** | Endur **9** |
| Percep **8** | Vol **7** | Intel **6** | Char **13** |
| Init **10** | Dommage **7P/5P/8T** | Résistance **2/2/1/1/1** | CdV **3** |
| Attaque **55** | Esquive **50** | Athlétisme **35**<br>Equitation **45**<br>Discrétion **50** | |

**Equipement :** Cheval de combat, 3 hastas, arc, épée longue, armure de peau.

**Guerrier tribal centaure**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **16** | Agil **8** | Dext **10** | Endur **13** |
| Percep **10** | Vol **6** | Intel **7** | Char **10** |
| Init **1** | Dommage **13P** | Résistance **2/2/2/1/1** | CdV **4** |
| Attaque **45** | Esquive **25** | Athlétisme **50** | |

**Equipement :** Hallebarde, armure de peau

## Creatures divines

**Licorne**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **16** | Agil **18** | Dext **12** | Endur **12** |
| Percep **16** | Vol **8** | Intel **7** | Char **10** |
| Init **16** | Dommage **5C**<br>Charge **10C** | Résistance **1/1/1/0/0** | CdV **4** |
| Attaque **25** | Esquive **30** | Athlétisme **80** | |

La licorne a l'apparence d'un cheval blanc qui a une corne unique sur le front. Cet animal est peu commun mais il est recherché car il est prouvé que tous ceux qui le touchent sont bénis par la chance. Par contre ceux qui tuent une licorne sont maudits par Our, le dieu du commerce qui protège cette créature. Capturer une licorne est fort difficile car la créature se révèle être bien plus rapide que n'importe quel cheval.

**Phénix**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **14** | Agil **14** | Dext **13** | Endur **16** |
| Percep **18** | Vol **12** | Intel **10** | Char **15** |
| Init **11** | Dommage **11T** | Résistance **3/3/4/NA/10** | CdV **6** |
| Attaque **65** | Esquive **40** | Athlétisme **15**<br>Vol **70** | |

**Pouvoirs :** la traînée de feu laissée derrière un phénix provoque des dommages de 6F
Immunisé au feu et à la glace.

Le Phénix est un immense oiseau de feu de 5 mètres d'envergure. Il est absolument insensible au feu et à la glace. De plus, si on jette un Phénix dans un brasier, il en ressortira totalement ragaillardi comme si une nouvelle vie commençait pour lui. Irs a toujours apprécié la combativité du Phénix, il a fait de cette créature son symbole. En combat, il pratique des attaques en piqué, ravageant ainsi les rangs de ses adversaires avant de remonter loin des coups qu'on voudrait lui porter.

**Pégase**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **20** | Agil **16** | Dext **12** | Endur **14** |
| Percep **10** | Vol **10** | Intel **8** | Char **13** |
| Init **18** | Dommage **7C** | Résistance **3/3/4/5 /6** | CdV **5** |
| Attaque **35** | Esquive **80** | Athlétisme **100** Vol **160** | |

Pégase est le plus magnifique des chevaux. Sa robe est intégralement blanche et il possède deux grandes ailes de plumes blanches lui permettant de voler. Il s'agit sans aucun doute du plus rapide coursier du monde. Son vol gracieux est un enchantement pour les yeux. Le dieu du mouvement Velas en a fait son symbole. Bien que peu adapté au combat, en adéquation avec un bon cavalier, les charges de pégase peuvent s'avérer meurtrières. Il est totalement impossible de capturer Pégase vivant tant sa vélocité est grande.

**Griffon**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **14** | Agil **8** | Dext **10** | Endur **16** |
| Percep **10** | Vol **5** | Intel **6** | Char **8** |
| Init **8** | Dommage **10T** | Résistance **3/3/2/0 /1** | CdV **5** |
| Attaque **70** | Esquive **30** | Athlétisme **25** Vol **65** | |

Les griffons sont d'étranges quadrupèdes combinant le corps et l'arrière-train d'un lion et la tête, l'avant-train et les ailes d'un grand aigle au bec acéré. Il mesure près de 1.20 mètres au garrot pour une longueur de 1.60 mètre et une envergure de 2.30 à 3 mètres. Les griffons préfèrent vivre en altitude dans les montagnes, ils raffolent de viande fraîche et saignante. Ils peuvent à l'occasion être dressés comme monture mais ils doivent être pris tout bébé du nid familial. Ils peuvent aisément porter un Homme ou un Sanburien mais jamais un Centaure.

**Dyrphan**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **28** | Agil **8** | Dext **5** | Endur **15** |
| Percep **6** | Vol **10** | Intel **8** | Char **11** |
| Init **6** | Dommage **16P** | Résistance **7/8/6/10 /0** | CdV **6** |
| Attaque **100** | Esquive **20** | Natation **55** | |

Les Dyrphans sont des créatures marines à la force impressionnante. Mesurant entre 3 et 10 mètres, on prétend qu'ils sont à l'origine de tremblement de terre sous-marin. Ils sont aux ordres de Bromos, le dieu des océans, et gardent son domaine. Leur torse est humain mais le bas de leur corps est celui d'un poisson, couvert d'écaille aux reflets éblouissants. Leur arme de prédilection est le trident, symbole de Bromos. Toutefois ils se battent à mains nues dès qu'ils en ont l'occasion. Leur terrible force leur permettant de déplacer des montagnes, d'ouvrir des détroits et de renverser des navires, peu de personnes se risquent à les défier. Les caractéristiques données ici concernent les créatures ne faisant que 3 mètres de longueur.

**Hécatonchire**

Aussi appelé les Centimanes, les hécatonchires sont des géants terrifiants qui arborent une centaine de bras et une cinquantaine de tête. Terriblement colériques, ils sont, après les Dieux, les créatures les plus puissantes de cette Terre.

Les caractéristiques des hécatonchires données ici ne sont pas des valeurs à respecter absolument, ce ne sont que des indications. Dans tous les cas, les Hécatonchires sont tellement puissants qu'aucun héros ne pourra sans doute jamais s'attaquer à un d'entre eux (à moins que les personnages joueurs deviennent de vraies légendes).

**Pouvoirs :** Tous les Hécatonchires n'ont pas les mêmes pouvoirs. Il se peut qu'ils en aient des différents et même qu'il n'ait pas

développé ceux décrits ici. Toutefois voici les pouvoirs les plus communs :

Sortilèges : Les Hécatonchires ont la possibilité innée de lancer un sort à chaque tour en plus de leur action normale. Au niveau de la kardia, tous les Hécatonchires maîtrisent entre une et toutes les compétences de kardias existantes à un niveau variant entre un rang 100 à 300. Les Hécatonchires n'ont pas besoin de faire de jet de Flux.

Régénération : les Hécatonchires ont acquis le pouvoir inné de se régénérer. Leurs blessures se referment et à chaque tour ils peuvent récupérer des points de vie. Chaque case de vie récupérée leur confère un malus de -10 à toute action durant le tour en question.

Kardia des géants : la Kardia des hécatonchires permet de ne pas avoir à effectuer de jet de flux. Elle leur permet aussi de se transformer et d'obtenir la forme qu'il désire. Un hécatonchire peut très bien prendre la forme d'un humain ou d'un centaure. Il peut ainsi parler, gesticuler et agir comme un véritable mortel. Ses caractéristiques sont celles d'un mortel normal à un détail près : quand ce mortel « meurt » il se retransforme en hécatonchhire, la forme véritable de la créature. Les géants peuvent donc parfaitement se cacher parmi les mortels mais ils restent visibles par leurs confrères et par les Dieux.

## Creatures d'origine titanesque

*Compte rendu du guerrier Halaha Taka de la tribu des Lanciers :*

*La tribu voisine d'œil de pierre à fait mander en urgence nos guerriers. Il semblerait qu'une horreur titanesque ait attaquée leurs troupeaux et qu'elle s'attaque maintenant à leur campement. Le jour s'achève, je chevauche avec mes compagnons de la tribu quand on arrive en vue de notre destination. Tout n'est que cendres. Les habitations, les enclos, .... les enfants, les hommes et les femmes. On dirait qu'un torrent de flamme s'est abattu sur la région. Nous explorons les ruines à la recherche de survivants.*

*Soudain je vois une ombre de forme non humaine. Je prie Irs de m'apporter courage et force tout en fonçant au combat. Je m'arrête net en découvrant une chimère. La créature aux 3 têtes plonge ses yeux dans les miens et m'immobilise de terreur. Je lutte mentalement, mettant toutes mes forces dans ce combat. Lorsque j'arrive enfin à refaire un pas, la créature s'est envolée, elle n'est plus qu'un point dans le ciel et moi une poussière sur la terre.*

Dans ce chapitre sont décrites toutes les créatures mises au monde par les Titans au commencement des temps. Ces créatures sont aussi appelées Immortels car elles ne vieillissent pas. Et même lorsque leur corps meurt, elles ne vont pas rejoindre les enfers contrairement aux mortels qui sont les six races créées par les Dieux. Il est dans la nature des Mortels et Immortels de se haïr. Une rencontre avec une de ses créatures se soldera presque systématiquement par un combat à mort, ou par une fuite désepérée.

Les créatures d'origine titanesque ont presque toutes des pouvoirs de kardia. Elles utilisent la kardia des titans et elles ne subissent aucun dégât à cause de cela (à la différence des mortels qui payent de leur sang l'utilisation de la kardia des titans). Ces créatures sont donc terriblement efficaces. Par contre elles ont un défaut, elles n'utilisent et ne connaissent qu'un nombre limité de sortilèges, leur capacité à s'adapter étant inexistante comparé aux Mortels. Les sortilèges connus et utilisés par chaque créature sont spécifiés dans leur description. Leurs chances de réussite pour les activer sont notées par la compétence Attaque de Kardia (abrégé AK) basé sur la volonté.

**Fang**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **8** | Agil **10** | Dext **9** | Endur **9** |
| Percep **12** | Vol **13** | Intel **13** | Char **7** |
| Init **6** | Dommage **9P** | Résistance **1/1/1/1/0** | CdV **3** |
| Attaque **35/55(sous l'eau)** | Esquive **10/40(sous l'eau)** | Natation **50** | |
| AK **55** | | | |

Les Fangs sont des créatures sous marines à l'aspect repoussant. Créées par Udaton au commencement des temps, les Fangs ont des têtes de batracien avec une peau visqueuse répugnante connue pour transmettre des maladies à ceux qui la touchent. Véritable créature douée d'intelligence, les Fangs sont une des rares races titanesques capable de communiquer avec les mortels, mais ils sont aussi capables des pires manigances et des pires pièges et traquenards. En combat, ils utilisent des lances et des tridents pour repousser leurs ennemis. Dès qu'ils le peuvent, ils tenteront de l'abattre en utilisant leur attaque de kardia : un pic de glace qui inflige des dommages de niveau 9. La faiblesse des Fang réside dans le fait qu'ils ne peuvent pas rester à l'extérieur de l'eau trop longtemps sous peine de mourir desséchés comme les piscanthropes dont ils sont les ennemis jurés.

**Harpie**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **6** | Agil **13** | Dext **12** | Endur **9** |
| Percep **12** | Vol **5** | Intel **4** | Char **10** |
| Init **10** | Dommage **6T** | Résistance **2/1/1/1/0** | CdV **3** |
| Attaque **40** | Esquive **25** | Vol **55** | |
| AK **35** | | | |

Les harpies sont d'horribles femmes dont les bras ont été remplacés par des ailes et les pieds par des serres. Elles volent souvent en groupe de 5 à 10 individus. Les harpies vivent dans des grands nids qu'elles batissent comme des oiseaux. Quand elles s'aventurent dans les villages des mortels, c'est pour voler des nouveaux nés à la tomber de la nuit. On raconte qu'elles les dévorent. En combat elles utilisent leurs cris stridents (attaque de kardia, en opposistion avec la volonté de la cible) qui provoquent une si grande douleur chez l'adversaire qu'il en est paralysé. Chaque personne paralysée a droit à un jet de volonté à chaque tour pour essayer de résister à la douleur provoquée par ses cris.

**Minotaure**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **18** | Agil **8** | Dext **12** | Endur **18** |
| Percep **8** | Vol **6** | Intel **4** | Char **10** |
| Init **6** | Dommage **12C** | Résistance **2/1/1/1/0** | CdV **6** |
| Attaque **75** | Esquive **35** | Athlétisme **70** | |
| AK **25** | | | |

Le minotaure s'apparente à un être à forme humaine de 2m20 de haut avec un corps couvert de fourrure et une tête de taureau. Le minotaure aime vivre en solitaire dans les cités en ruine mais il existerait des tribus de ces créatures dans la région de Mari. Ils chassent à proximiter des villages, volant le bétail et mangeant la chaire des mortels. Ces créatures ont un pouvoir particulier qui leur permet de localiser sur une distance de 1km la personne ou l'objet auquel il pense. Ainsi les minotaures ne sont jamais perdus même dans le plus terrible labyrinthe.

**Troll**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **18** | Agil **6** | Dext **7** | Endur **15** |
| Percep **6** | Vol **6** | Intel **4** | Char **8** |
| Init **1** | Dommage **11 à 15 C** | Résistance **3/3/2/1/1** | CdV **5** |
| Attaque **45** | Esquive **10** | Athlétisme **65** | |

Le Troll est une énorme brute, un monstre couvert de poils avec des mains telles des griffes. Faisant jusqu'à 3.5 mètres de haut pour les plus grands spécimens, les Trolls ont l'habitude de vivre dans les cavernes des montagnes. Ils

vivent en tribus d'une vingtaine d'individus mais il existe des trolls solitaires, rejeté apr leur congénère, errant sans fin dans les montagnes en quêtes de nourriture. D'un faible intellect, le Troll moyen se contente de frapper sur tout ce qu'il rencontre. Les dommages indiqués dépendent de la taille du troll.

**Salamandre**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **8** | Agil **13** | Dext **7** | Endur **10** |
| Percep **6** | Vol **4** | Intel **5** | Char **14** |
| Init **11** | Dommage **6T** | Résistance **1/0/3/6/2** | CdV **3** |
| Attaque **35** | Esquive **40** | Athlétisme **30** | |
| AK **60** | | | |

Les salamandres ont l'apparnece de gros lézards long d'un mètre plus leur queue longue d'un mètre encore. Leurs écailles rouges et luisantes semeblent les protéger des chalerus extrèmes et du feu. On peut croiser des ces créatures à proximiter des volcans ou des sources chaudes acommpagnées de souffre.
Leur pouvoir de kardia leur permet de cracher une flamme de feu de deux mètres qui occasionne 8 points de dommages. Il s'agit de son arme la plus destructrice. La salamandre l'utilise pour effrayer ou teur ses ennemis avant de sourir se terrer dans son antre.

**Gorgones**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **7** | Agil **14** | Dext **12** | Endur **13** |
| Percep **14** | Vol **18** | Intel **16** | Char **22** |
| Init **16** | Dommage **3 C** | Résistance **7/3/9/8/11** | CdV **4** |
| Attaque **45** | Esquive **60** | Athlétisme **80** | |
| AK **100** | | Art **75** | |
| | | Séduction **90** | |

Les Gorgones font partius des créatures titanesque les plus meurtrières. Heureusmeent elles sont peu nombreuses. Il s'agit de femme au visage habituelement serein, leur chevelure est pourtant formée de serpent. Leur attaque de kardia leur permet de pétrifier les mortels d'un seul regard (contre un jet de volonté en opposition). Quand elle utilise leur pouvoir de pétrification, leur visage se crispe de convulsions multiples, déformant ses beautés pour montrer leur véritable forme abominable. Le sang d'une gorgone est connu pour être un poison efficace. Créées par le Titan Fraoth, leur objectif durant la guerre étaient de protégée leur maître contre les attaques des mortels.
Les Gorgones aiment l'Art, elles pratiquent souvent plusieurs instrumetns de musique pour occupée leur longue heures. Ces créatures ne vivent jamais en groupe de plus de 3 personnes et se retrouvent bien osuvnet seule. Elles adorent joué avec le cœur des mortels en les charmant de leur voie surnaturelle.
La Méduse est une des Gorgones. Solitaire, elle n'a pas le même comportemetn que ces sœurs. On prétend qu'elle aurait guéri des mortels qui seraient venus la voir. Mais les dieux disent que ce n'est q'une ruse pour infiltrer les mortels.

**Cyclope**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **25** | Agil **8** | Dext **16** | Endur **21** |
| Percep **14** | Vol **8** | Intel **6** | Char **5** |
| Init **7** | Dommage **18 C** | Résistance **6/12/9/6/10** | CdV **7** |
| Attaque **110** | Esquive **60** | Athlétisme **90** | |
| AK **50** | | | |

Les Cyclopes sont classés parmis els créatures titanesque car bien qu'ils aient été créés apr le dieu Our, ils ont été pervertis par les Titans. Ces géants brutaux, sans foi ni loi et à l'œil unique au centre du front, sont devenus stupides et destructeur ; tous l'inverse des trois cyclopes resté au services d'Our. Ils vivent en solitaire, élevant des moutons, récoltent sans user d'aucune technique, prenant ce que la terre veut bien produire. Il dévorent à l'occasion les mortels qui s'aventure trop loin. Ce sont des sauvages dénués de toute idée de civilisation.

On raconte que l'œil du Cyclope voit tout. Un jet d'attaque de kardia réussi lui permet d'utiliser les pouvoirs de son œil et de percevoir tous les atomes de la matière, tous les objets cachés et même dit-on les émotions des gens (en opposition contre uin ejt de charisme ou de volonté). Les Cyclopes utilisent souvent ce pouvoir contre les mortels qui croient pouvoir troper leur intelligence.

**Chimère**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **14** | Agil **13** | Dext **13** | Endur **16** |
| Percep **12** | Vol **6** | Intel **9** | Char **4** |
| Init **12** | Dommage **9T** | Résistance **5/4/0/3/2** | CdV **5** |
| Attaque **95/60 (queue)** | Esquive **80** | Athlétisme **80** Discrétion **90** | |
| AK **50** | | | |

Les chimères sont des monstres, des combinations des plusieurs créatures. Le plus souvent elles ont une tête et un corps de lion, une queue de serpent et des pattes arrières de chèvre. Elles terrorisent volontiers les campagnes et les bois qu'elles ravagent des flammes dont leur corps est rempli. Av déteste ces créaétures, elles ordonnent souvetn à ces prêtres de leur donner la chasse mais leur habilité de prédateur les rend difficilement décelable.
Leur attaque de kardia leur permet d'utiliser leurs entrailles de feu pour cracher des flammes sur leur cible en combat rapproché (portée d'un mètre). Les dommages occasionés sont de l'ordre de 6F mais durent pendant 4 tours. La queue de serpent de la créature peut également frapper ses prois, inoculant un venin paralysant à effet immédiat, durant quelques minutes.

**Sphinx**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **12** | Agil **10** | Dext **11** | Endur **13** |
| Percep **15** | Vol **19** | Intel **18** | Char **12** |
| Init **7** | Dommage **7T** | Résistance **3/2/4/2/5** | CdV **4** |
| Attaque **60** | Esquive **30** | Vol **50** Discrétion **40** | |
| AK **110** | | | |

Pendant la guerre titanesque, les sphinx étaient tellement nombreux qu'ils en obscurcissaient le ciel. Mais aujourd'hui ils ne sont qu'une poigné. Ces créatures ont l'apparence de lion avec une tête d'homme et de grandes ailes. Redoutablement intelligent, ils mettent en place de multiples pièges et traquenards pour contraindre les mortels selon leur plan.
Leur pouvoir lui permet de passer un pacte oral avec sa victime. Si la victime réussit à trouver l'énigme du sphinx, ce dernier meurt. Sinon le mortel devient un esclave du sphinx, contraint par la plus puissante des kardias à lui obéir jusqu'à la mort. Certains sphinx ont réussi ainsi à se constituer de véritables petites armées de brigands qui capturent des mortels, agrandissant encore plus les troupes du sphinx.

**Typhon**

Caractéristique pour une tête.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Force **30** | Agil **12** | Dext **-** | Endur **14** |
| Percep **11** | Vol **8** | Intel **13** | Char **14** |
| Init **10** | Dommage **17C** | Résistance **6/4/4/8/3** | CdV **4** |
| Attaque **90** | Esquive **30** | | |
| AK **80** | | | |

Typhon le terrible est une abominable créature unique. Mise au monde par les Tétracephale. Le géant de la terre compte une centaine de gueules portés par de longs cous de plus d'une dizaine de mètres qui chacune crache du feu et de la lave. Tout son corps serait recouvert d'écaille. Absolument immense, la créature destructirce est l'emmanation du chaos.

Elle est l'incarnation même de la folie destructrice des Titans. Créature sous terraine, son corps serait assez grand pour recouvrir une ville entière. Mais quand elle attaque, elle creuse à travers le sol de multiples passages pour ses cent gueules avant d'envoyer un déluge de feu sur les mortels. La destruction est alors totale.Typhon est toujours vivant et sévi dans les îles vierges. Cette créature n'a pas d'autre but que la destruction. Les dieux essaient depuis longtemps de l'exterminer mais elles demeurent insaisissables. Son feu inflige 12 points de dommage et détruits les tissus et le bois instantanément. Le métal fond au deuxième déluge de flammes. La créature peut effectuer jusqu'à 50 attaques par tour environ quand elle a déployé toutes ses têtes. Un bataillon de cent mortels peut donc être dispersé en deux tours, totalement réduis à néant en trois. Utilisez son agilité pour ses tests de dextérité.

# AVENTURES ET IDEES DE CAMPAGNE

*Attention : MJ only !*
*Ce chapitre présente une aventure jouable dans le monde de Tylestel pour personnages débutants puis diverses idées d'aventure.*

# Aventure Complete : Meurtre a Prey Gleann

**Présentation :** Dans cette aventure, les joueurs (4 serait idéal) vont devoir résoudre une enquête qui leur permettra de rencontrer pour la première fois le culte du sang propagé par l'Homme Noir.

**Déroulement de l'histoire.**
Tout commence à Prey Gleann, ville charmante d'Asturie où les PJ sont réunies. Les bâtiments sont pour la plupart à deux étages avec des charpentes en bois visibles et la couleur bleue est dominante pour ce qui est des tentures, peintures et habits. L'un de PJ est contacté par un marchand de la ville, un dénommé Geridos, marchand d'outils et accessoirement de hallebardes. Il est étranger à la ville, il vient d'Isin, et il s'est installé il y a seulement quelques années. Il peut, par exemple, prendre contact avec un des PJ s'il est sourcier car venant d'Isin, la cité de la Kardia, il fait confiance à ceux qui la pratique.
Le problème est le suivant, depuis maintenant quelques semaines a lieu un meurtre environ une fois par semaine. Les victimes sont des marchands étrangers comme Geridos. S'inquiétant pour sa survie et devant l'inactivité des gardes de la cité quand un crime concerne des étrangers, il a décidé d'engager des personnes pour résoudre ce mystère et aussi protéger sa vie. Lui et ses collègues sont prêts à donner 400 drachmes par personne si l'affaire est résolue.

A la recherche d'informations, par exemple à la milice de la cité ou auprès des marchands, voilà ce que les personnages pourront apprendre : (l'ordre dans lequel les PJs entendent ces rumeurs peut ne pas être respecté)

-Un prêtre de Pso a disparu depuis 2 semaines. Voir son temple pour plus de détail.
-Des rumeurs font état d'une créature rouge de taille disproportionnée qui serait en ville
-La créature serait une créature titanesque
-La créature aurait attaqué et tué des passants et des gardes. Les joueurs peuvent interroger les gardes.
-La créature aurait kidnappé un enfant, sans doute pour le manger.
-Un commerce aurait été attaqué et dévalisé.
-Les cadavres des marchands ont été retrouvés sur le port pour la plupart
-Vraisemblablement, les victimes ont été attaquées sur leur trajet quotidien
-l'Homme Noir, un personnage inquiétant serait passé en ville il y a 1 mois.
Rumeur difficile à avoir :
-Ces attaques qui ne concernent que les marchands étrangers jusqu'ici font bien les affaires des anciens commerçants de la cité.
-Quand un des marchands décédé s'est installé, il a dû chasser un concurrent, apparemment raciste, qui menaçait de détruire tout ce qu'il y avait dans son établissement.

Incitez les joueurs à se séparer pour suivre les différentes pistes, comme dans une vraie enquête.

**La vérité sur ces rumeurs :**
La créature rouge a commencé à apparaître il y a environ 2 semaines au moment de la disparition du prêtre de Pso. Ces deux éléments sont bien entendu liés car le prête est devenu le monstre. Ce prêtre, Raguse, était très beau et très doué dans les arts. Mais, plein de vanité, il a commis l'erreur de dire qu'il était aussi beau que la déesse Pso en personne. La divinité a très mal accepté cette remarque. Elle a donc décidé de le transformer en une créature informe

et abominable, de plus de 3 mètres de haut, à la peau rouges et aux bras démesurément longs et forts. Tous les mortels qui la voient s'enfuient de terreur tellement la laideur de la créature est marquante.
Raguse a donc fui son temple, puis il a cherché à se cacher. Il a été forcé d'attaquer une boucherie pour voler de la viande et se nourrir. Il pensait qu'il n'y aurait pas de problème car tout le monde fuit en le voyant. Hélas un groupe de gardes a dépassé sa peur pour l'attaquer, et même s'il évitait le combat comme il pouvait, il a été contraint de blesser un garde pour se défendre avant de prendre la fuite. En vérité, Raguse n'a jamais tué personne. Doté à présent d'une force « titanesque », il détruit malencontreusement des objets et des murs. La rumeur concernant l'enfant kidnappé est fausse aussi : en fait, cet enfant était sur le point de se faire écraer par un mur qui s'effondrait sur lui (mur que Raguse avait abîme par mégarde). A la surprise générale, la créature a pris l'enfant puis a fui , ce qui a été mal interprété. L'enfant sauvé a été déposé par la créature deux quartier plus loin, enfant qui a rejoint sa maison où le PJ pourra l'interroger. En fouillant bien la zone où le monstre a relâché l'enfant, le PJ peut trouver sa « cachette », une vieille cave abandonnée.
Incapable de parler à cause de sa forme, Raguse tentera de fuir et d'éviter le combat en arrachant des barreaux de soupirail par exemple.
Faites bien comprendre aux joueurs le côté humain de la créature, son attitude pacifique quand les gardes l'ont attaqué, le fait qu'il a sauvé l'enfant devrait leur faire comprendre que cette créature n'est pas si méchante que ça. Privilégier les joueurs qui tentent de dialoguer avec la créature (possible par geste, dessin ou pouvoir divin de lecture des pensées ou encore kardia mentale) Si Raguse ne peut pas parler, il comprend par contre parfaitement le langage des mortels. Si par contre des joueurs l'attaquent dès qu'ils le voient, le MJ ne doit pas hésiter à répondre violemment devant l'attitude stupide des joueurs.
Si les joueurs aident Raguse à regagner les faveurs de Pso, en l'aidant à réaliser une œuvre d'art malgré sa forme, le prêtre sera guéri, la malédiction levée et les joueurs gagneront un rang dans le baromètre divin chez Pso.

La créature rouge est donc une fausse piste. Revenons au vrai évènement.

**L'Homme Noir et le culte du sang.**
De passage dans la cité de Prey Gleann il y a un mois, l'Homme Noir y a trouvé et formé des adeptes à sa religion du sang. Il est depuis reparti vers Prey Abhainn (ou Isin si ça vous arrange). Ses adeptes ont donc commencé des rituels comme leur a demandé leur maître. Pour cela ils ont passé un accord avec le marchand humain raciste, Romarin Flechon (que c'est moche). Celui-ci donnait des informations sur des cibles que les sourciers de sang pouvaient tuer en toute tranquillité. Les cibles privilégiées par Flechon sont bien sûr ses concurrents, les marchands étrangers. Flechon possède un commerce, un véritable bazar où on peut trouver un peu de tout, des outils, de la nourriture, des habits, …Il y a eu depuis l'accord un meurtre par semaine. Le marchand essaie de se rapprocher du culte du sang car il espère devenir lui aussi un adepte afin de pouvoir manipuler de telles puissances. Flechon a deux gardes du corps centaures qu'y l'accompagnent quand il va à l'entrepôt où se cache le culte dans le quartier du port une fois par semaine. Les membres du culte sont au nombre de 4, ils manipulent la kardia de l'air et se battent au poignard s'ils sont attaqués au corps à corps. Ils attaqueront tout intrus qui envahira l'entrepôt.
Le plus simple pour les joueurs est de rencontrer Flechon qui ne les accueillera

pas amicalement. S'ils le suivent, ils verront qu'il ira la nuit à l'entrepôt avec ses deux gardes. Le combat contre tous les méchants réunis sera ardu. Le mieux sera pour les joueurs d'attendre que Flechon reparte pour qu'ils puissent attaquer les cultistes. Si les joueurs attendent ou hésitent à attaquer de suite, les cultistes partiront à leur recherche si Flechon leur a parlé de la menace que représentent les joueurs. Sinon les cultistes partiront trouver une autre victime et s'ils arrivent à leur fin, Nerven n'appréciera pas que les joueurs les aient laissé perpétrer leur crime alors qu'ils étaient en mesure de les arrêter car bien sûr la garde de la cité arrivera trop tard. Considérez qu'ils perdent un point dans le baromètre divin chez Nerven.

Si tout se passe bien, les joueurs auront aidé un prêtre de Pso qui devait se repentir et arrêter le culte du sang qui s'installait à Prey Gleann. Le marchand qui a engagé les joueurs pourra devenir un contact de niveau 1 (1C/1I).

Si vous voulez créer une suite à cette aventure, les joueurs peuvent retrouver, chez le culte du sang, un livre écrit dans une ancienne langue qui décrit les rituels dont leur a parlé l'Homme Noir. Peut être même y est-il indiqué quelle est la prochaine destination de l'Homme Noir et à quoi devaient servir ses sacrifices réguliers ?

# Idees de campagnes

Tylestel est un jeu a part quand il s'agit de campagne. Le but divin de chaque joueur devient alors d'une grande utilité. Ce doit être le fil rouge de la campagne. C'est lui qui entre deux missions aidera vos joueurs a s'orienter. Par contre si vous jouer seulement une aventure dans le monde de Tylestel, il n'est sans doute pas nécessaire de développé les buts divins.

Une campagne ça se prépare. Je vous propose ci dessous plusieurs thème adaptés a l'univers de Tylestel. Cependant, n'hésitez pas a les combiner et a les adapter a votre groupe et a vos idées. C'est à partir du thème de la campagne que vous préparez que vous allez pouvoir déterminer les buts divins de chaque joueur. Ces buts sont de grandes quêtes qui ne seront résolus qu'a la toute fin de la campagne. Elles justifient à elles seules toute la vie du héros en expliquant pourquoi les PJs se réunissent et pourquoi ils sont partis a l'aventure.

**L'odyssée**

Inspirez vous du voyage d'Ulysse et entraînez vos PJ dans un grand voyage a travers tout Tylestel. Au cours de leur périple, ils rencontrerons des personnages terrifiant qui chercheront a les tromper mais aussi des créatures abominables telles des harpies ou des cyclopes. Et quand finalement ils arriveront au bout de leur voyage, se sera pour un final grandiose, un grand moment épique ou ils mettront a profit tous ce qu'ils auront appris durant leur long voyage.

Inspirez vous des voyage d'Ulysse et du périples de argonautes.

Les buts divins doivent tous emmener les héros vers la meme lointaine destination.

**L'iliade**

Vos Pjs vont devoir participer a une grande guerre. Les Dieux ont décidé qu'une puissante cite fortifie devait tomber : un siège particulièrement long et éprouvant qui sera l'occasion pour des missions de reconnaissance et d'infiltration mais aussi pour des intrigues dignes des plus grands

courtisans dans le seul but d'obtenir de nouveaux alliés. Le final ne sera rien d'autre qu'une grande bataille ou les Pjs gagneront le droit de rentrer dans l'histoire. Et qui sait, peut être que dans la bataille, un dieu va surgir et se battre aux côtés des Pjs, ou contre les Pjs...

Inspirez vous bien sur de l'Iliade d'Homère.

**Une nouvelle source de kardia**

Après une ou deux petites missions pour montrer au PJ l'importance de la kardia en Tylestel, lancez la campagne. Un prophète annonce la découverte d'une nouvelle source de kardia. L'importance d'une telle découverte au niveau géopolitique est majeure. Pour l'instant, seule Isin pouvait fournir en cristaux les sourciers du monde. Mais cette nouvelle source change tout. Qui va la contrôler ? Telle sera la grande question de la campagne. Toutes les puissances sont au rendez vous : la guilde des sourciers d'Isin qui a peur de perdre son pouvoir, les créatures titanesques essaieront de jouer un rôle tout comme les grandes nations que sont Keshe et Astur. Le monde peut en être change. Cette campagne sera l'occasion pour de l'exploration avec la recherche de la source. Mais il sera aussi possible de se lancer dans la découverte des luttes de pouvoirs des puissants. Complots et trahison au sein du royaume d'Astur et de l'empire Keshe mais aussi présence de nombreux héros envoyés par toutes les divinités.

**La guerre sainte**

Les créatures titanesques se sont réveillées. Les cyclopes, salamandres et harpies se sont réunis pour mener de front une terrible attaque. Plusieurs lieux saints sont maintenant aux mains des rejetons des titans. Pour les Dieux, c'est un terrible affront. Une ou plusieurs divinité peut décider de déclarer la guerre sainte, mobilisant toutes les forces de son cultes contre la menace.

Les Pjs peuvent participer en tant que mortels normaux à la fuite devant l'armée de titans. Puis devenu héros, ils montent une armée et reviennent pour la gloire de leur divinité.

**Voyage en Enfers**

Devant ramener un morts ou répondre a un défi lancer par le dieu des morts, les Pjs doivent allez jusqu'en enfers. Ils devront en trouver l'entré puis combattre le cerbère et enfin parvenir a se glisser jusque dans le Tatare. S'ils doivent sortir une âme des enfers, ils seront poursuivis durant tout leur périples par Blis. Le dieu de la mort déchaînera sa force sur les malheureux Pjs. Quête a réserver aux plus grands héros.

Inspirez vous d'Orphée ou d'Héraclès qui tout deux réussirent a rentrer et a sortir des enfers.

**La Gigantomachie**

Après la Titanomachie, la guerre entre les Titans et les Dieux, voici la Gigantomachie. Une nouvelle guerre se profil pour le panthéon. L'ennemi dans cette campagne sera les hecatonchires, les terribles géants aux cents bras. Ils ont trop longtemps défié les divinités et représentent une grande menace pour les mortels. Les héros vont devoir jouer un rôle de premier plan dans cette lutte. Ils dénicheront les agents des hecatonchires cachés dans les viles, ils lutteront contre leur terrible kardia qui perverti le corps, ils convaincront les autres mortels de la toute puissance du panthéon. Ils vont aussi convertir certains hecatonchires de la futilité de leur lutte et les pousseront à l'abandon. Et peut être que finalement ils combattront aux côtés des dieux dans un

combat gigantesque qui restera dans les mémoires.

Inspirez vous bien sur de la véritable gigantomachie

**Le réveil de l'Atlantide**

Campagne trépidante en vue ! Les Pjs vont avoir l'occasion d'assister au retour de l'Atlantide dans ce monde. Les cités maritimes englouties au temps du châtiment refont surfaces. Elles sont unies sous une nouvelle bannière, celle de l'Atlantide. Cette nouvelle puissance se dit héritière du Grand Empire et considère que le monde lui appartient. Le réveil va être douloureux. Des conflits se profilent alors que les Pjs doivent faire un choix. L'Atlantide est une redoutable puissance qui détient tout le savoir perdu depuis le châtiment.

La campagne sera axe sur la mer, le Dieu Bromos devrait être omniprésent ainsi que les villes des piscanthropes menacées par cette nouvelle force maritime.

**L'Homme Noire**

L'homme noir est un terrifiant personnage, un rejeton des titans a la puissance démentiel, et qui plus est assisté par une véritable culte. Voilà sans aucun doute un bon adversaire pour un groupe de héros mandaté par plusieurs divinités. L'ambiance de cette campagne sera plus noir et sera consacré à l'enquête alors que les Pjs découvriront peu a peu le culte du sang et ses obscènes rituels destinés aux Titans. Remonter la piste de l'Homme Noire sera extrêmement difficile et amènera les Pjs a découvrirent son histoire qui est pour le moins original. Le final sera bien sûr un grand combat contre celui qui peut s'enorgueillir d'être le seul digne descendant des Titans.

Pour résumer : Une véritable chasse à l'homme, à la découverte d'un culte aux inspirations dignes des romans de Lovercraft.

**Le fils du roi de Dieux**

Nerven, le très contesté roi des Dieux, a un nouvel enfant obtenu d'une mortelle. Rien de bien nouveau me direz vous. Mais Velas le dieu du temps a prophétiser que l'enfant va grandir et qu'il détrônera un jour son père. Des lors c'est la panique. Nerven veut tuer son fils. Les autres divinités sont divises et plusieurs ont décide de tout faire pour qu'un nouveau roi s'installe dans l'Olympe. Les héros sont choisis pour protéger la mère enceinte puis pour protéger l'enfant. Une fois le futur dieu mis l'abri, les Pjs vont devoir faire face à la grande colère du roi des Dieu qui les pourchassera sans relâche afin qu'ils lui révèlent ou est caché son enfant.

Cette campagne peut voir l'émergence d'un nouveau dieu qui pourra déclencher une guerre au sein du panthéon. A vous de voir si en effet Nerven sera dépossédé de son trône ou si une neuvième divinité rejoindra l'Olympe.

**Le pari Divin**

Les divinités de Tylestel sont joueuses. Deux groupes de divinités ont fait un pari. Chaque groupe est représenté par une troupe de héros. Le premier groupe qui parvient à accomplir une tache donnée fera gagner ses dieux (ramener un objet comme une toison d'or, aller en enfers, ..). C'est donc un long périple durant lequel les PJs seront menacés par un autre groupe de héros qui a le même objectif qu'eux. Et si cela ne suffit pas, les divinités ennemies n'hésiteront pas à intervenir pour rééquilibrer l'enjeu.

Il s'agit d'une forme de course au trésor palpitante.

**Le dernier Titan**

Voici sans doute la campagne la plus difficile et celle qui révèle le plus de chose sur le jeu. En effet, contrairement à tout ce qui est dit dans le reste du livre, un Titan a survécu à la guerre titanesque. Il s'agit de Sigodon. A la fin de la guerre, les Dieux ne l'ont pas tué car il avait infecté tous les mortels. Sa mort provoquerait alors celle de chaque mortel de la Terre. Terrifié, les dieux ne l'ont pas exécuté mais emprisonné. C'est dans les profondeur du Tartare que Blis à enchaîner pour l'éternité le dernier des Titans, l'empêchant de mourir et de vivre. Depuis les disciples du Titan, parmi les créatures titanesques les plus fortes et les plus discrètes, tentent par tous les moyens de libérer leur maître.
Cette campagne extrêmement longue peut bien s'accorder avec **Un voyage en Enfers**.

# Idees d'aventures

**Des pirates !**

Un classique de l'aventure pour les cœurs purs. Un village côtier a récemment été attaqué et pillé par une bande de pirates. En fait, la cache de ses pillards des mers est sur une île non loin de ce même village, c'est un secret de polichinelle dans la région. Les héros voudront-ils aider ces pauvres âmes sans défenses ? A moins que les pirates possèdent quelque chose que les joueurs veulent récupérer pour leur recherche ou leur but divin.

**Du poison, un Basilique.**

Une personne qui déteste les PJ les retrouve alors qu'ils boivent tranquillement un coup à la taverne. Il les salue et s'invite à leur table où il leur promet mille malheurs avant de s'en aller. Ce que les PJ ne voient pas c'est que le fourbe a empoisonné les verres qu'ils étaient en train de boire. Afin d'obtenir un remède, après avoir questionné un alchimiste, les PJ devront trouver du sang de Basilique (une créature titanesque rare qui possède le pouvoir d'immobiliser ses victimes avec son regard) ! S'il en trouve un vivant, le combat sera épique. Il le sera plus encore si aucun héros n'a fait l'effort de se renseigner sur la dite créature.

**Le fléau des Titans**

Les PJ vont avoir l'occasion de rentrer dans l'organisation secrète du fléau des titans. Observé par un de se membres. ils vont être envoyé en mission pour démasquer un loup garou qui perverti les tribus de Tsara mosalaly. La rapidité et l'efficacité avec la quel ils interviendront conditionnera leur entrer dans cette organisation descendant du Grand Empire. Mais démasquer le garou ne sera pas simple, une bonne enquête en perspective, qui sera suivi d'un bon combat. Faire parti de l'organisation secrète permettra aux PJs d'avoir toute sorte d'informations sur les créatures titanesque mais elle leur permettra aussi d'avoir accès a des personnes de confiances présentent dans toutes les grandes villes de archipel. Les membres de l'organisation se soutiennent quoi qu'ils arrivent, voila encore d'autres aventures en préparation.

**La colère de Nerven**

Nerven, le roi des Dieux, est en colère contre la ville de Lagash. Elle abrite au sein de son conseil, un disciple des mages de sang qui fait tout pour que la ville insulte le roi des dieux. Un ouragan s'approche de la capitale de l'Anduin,

ouragan qui menace de tout recouvrir sur son passage. Un scénario catastrophe se prépare ! Les PJs vont devoir sauve une ville menacé de disparaître, sauver des habitants menace de noyade, arrêter les pillages des habitants affolés, calmer la colère du Dieu, découvrir d'ou elle vient ou surtout mener l'enquête pour sauver Lagash. Si jamais les PJs réussissent, en plus d'être aimé des Dieux protecteur de la cité, ils seront acclamé par les habitants et recevront le titre de citoyen de Lagash et de L'Anduin se qui les dispensera d'impôt a vie.

**La guerre civile**

La guerre civile menace à Isin. La guilde des sourciers considère qu'il lui revient de diriger le comté car c'est elle qui le protège. Elle est soutenue par la déesse Av. Mais le comte d'Isin est le souverain légitime depuis le grand empire. Il est une véritable idole pour les habitants et fait tout son possible pour assurer l'indépendance de son territoire, synonyme de liberté. Les PJs seront engagé pour mener les discussions entre les deux puissances. Mais tout va s'envenimer quand le comte va être mystérieusement assassiné. La situation s'envenime, l'héritier légitime est trop jeune alors que le frère du défunt comte tente un putch. La guilde est prête a intervenir alors qu'elle est suspecte par les habitants qui pleurent leur comte bien aime. Des petits combats éclatent dans la ville entre les partisans des différents camps. Les PJs en menant l'enquête vont se rendre compte que le vrai responsable de assassinat n'est pas celui qu'on croit. C'est le baron de Welkynd, ennemi depuis toujours d'Isin. Un héros a prêté main forte au baron pour cette basse besogne. Les PJs vont être mandate pour venger l'affront et rattraper le meurtrier. A la fin, ils découvriront que le héros meurtrier a été mandat é par le Dieu de la mort car le comte cherchait a prolongé sa vie, son fils n'étant pas prêt à prendre sa succession. Il cherchait la vie éternelle. Si l'enquête des PJs met trop de temps, la guerre civile éclate entre les forces du comte et la guilde des sourciers. La ville est à feu et à sang mais les combats s'arrêteront finalement avec l'intervention 'fortuite' de l'armée de Welkynd qui prend en main la cite.

C'est plus une mini campagne de 4-5 séances qu'une aventure.

**La piraterie est à la mode**

La région de Prey Gleann est infestée par les pirates ; le régisseur de la ville a donc décidé de mettre un terme à leurs agissements avec l'appui de la flotte du royaume. Un navire marchand partira pour attirer les pirates mais il sera en fait manœuvré par des militaires, des mercenaires prêts à combattre. Les combattants devront surprendre les pirates venus les assaillir, en capturer et les faire parler pour savoir où se trouve leur cachette. Ensuite, les militaires aimeraient faire une attaque d'envergure sur l'île qui sert de cachette aux pillards. Une première troupe de mercenaires sera envoyée pour saboter les navires pirates. Et deviner à qui les militaires ont pensé pour jouer le rôle des mercenaires ?
Ce que les mercenaires ne savent pas c'est que ces pirates sont menés par un héros d'Our qui veut créer un empire de la mer. Sa base est un ancien volcan où il a aménagé ses quartiers.

**L'île de Kork**

Ce qui suit peut servir de première aventure aux joueurs.

La région du village de Kork est plongée dans l'effroi. Depuis quelques semaines, une brume sinistre s'est abattue

sur le village côtier, le coupant littéralement du monde. C'est par erreur, complètement perdu, ou guidés par Velas dieu du voyage que les héros arrivent à Kork. Depuis quelques semaines, en moment où la brume est apparue, les jeunes femmes vierges du village ont commencé à disparaître, une par semaine. 6 jeunes femmes (de toutes les races) ont disparu depuis. Les habitants sont terrifiés et en même temps très énervés. Si les PJ ne font pas attention en pénétrant dans le village, ils seront attaqués par des villageois fanatiques qui les prendront pour des créatures titanesques. Une rapide enquête montre que la brume semble venir de l'île de Kork, au large du village où se trouve un monastère consacré à Bromos, dieu de l'océan. En réalité, l'île de Kork était un avant-poste pour la race titanesque des Fangs quand les titans étaient encore debout. A l'époque des guerres saintes, les Fangs avaient été repoussés sur la partie ouest de l'île par des mortels. Les mortels ont construit eux un fort sur la partie Est. Par la suite, Bromos a fait effondrer la partie où se trouvait les Fangs dans l'océan et pour veiller à ce qu'ils ne reviennent jamais, un monastère de Bromos a été bâti sur l'île. Mais les Fangs sont revenus, les habitants du monastère sont plongés dans un sommeil léthargique. En capturant puis en sacrifiant les jeunes filles, les Fangs répandent cette brume qui leur permet d'envahir les terres. Les jeunes vierges ont été transformées en moutons qui paissent tranquillement sur l'île en attendant le moment de leur exécution.

Pour inclure les joueurs dans l'aventure vous avez différents moyens : il se peut qu'une des proches d'un personnage se soit fait enlevr, il se peut aussi que les joueurs aient besoin d'une personne vivant au monastère. Une autre possibilité est que les habitants du village forcent les joueurs à résoudre ce mystère pour prouver que se ne sont pas des créatures titanesques.

**Les naufrageurs**

Dans le royaume d'Astur, un régent, administrant une partie de la côte du royaume, attendait une livraison par bateau. Mais le navire du régent est en retard de plusieurs semaines. Il engage donc les héros pour retrouver tout ou partie de sa cargaison (qui peut contenir des objets précieux). Le navire a été victime de naufrageurs, des pêcheurs, bûcherons et paysans qui ont fait de grands feux sur la côte la nuit pour faire croire au navire qu'il existait une ville à cet endroit. Au lieu de ça, ce sont des récifs qui ont accueilli le navire qui a fait naufrage. Les naufrageurs ont donc tranquillement pu récupérer la cargaison et la répartir entre les différents membres du pillage venant des trois villages côtiers des environs.

**Le caillot de sang d'Erivos**

Dans cette aventure, les joueurs vont avoir l'occasion de rentrer en contact avec ce qui fait la particularité d'une ville comme Isin : ils vont voir et toucher un reste de titan, un caillot de sang d'Erivos. Tout commence quand des pilleurs de tombes arrivent à forcer l'entrée du caveau en ruine de la famille Belledenuit. Ils y découvrent entre autres richesses un caillot de sang posé sur un piédestal dont émane de la kardia. Ils le laissent en place mais c'est en renseignant sur l'objet sur les marchés noirs que l'information finit par tomber dans l'oreille d'un prêtre de Blis. Le dieu de la mort veut tout faire pour retrouver cette relique des titans dont le pouvoir peut perturber l'équilibre. Les PJs seront contactés par un prêtre illuminé qui a perdu la moitié de sa raison quand Blis l'a contacté. Hélas pour nos héros, la situation se complique car l'information de la découverte d'une relique titanesque est

parvenue aussi aux oreilles du baron de Welkynd. Ce dernier, ivre de pouvoir, envoie ses meilleurs soldats les chercher. L'aventure tourne donc à la chasse au trésor entre les deux groupes et pourquoi pas un troisième si les pilleurs de tombes ont compris leur erreur.
A la fin de cette aventure, si les PJs récupèrent le caillot, ils devront faire le choix entre le remettre au prêtre pour qu'il le détruise ou alors garder la relique afin d'utiliser sa puissance de kardia. Inutile de dire que Blis serait très fâché s'ils choisissent cette dernière option.

**Saldarïn**

Malïn est une pauvre piscanthrope d'Isin. Comme beaucoup de membres de sa race, elle habite dans le sous-quartier. Son fils, Saldarïn a disparu depuis 1 mois. Désespérée, la vieille piscanthrope, guérisseuse à ses heures perdues (elle emploie des remèdes de grands mères pas toujours efficaces) va donc sauter sur les héros et les supplier de l'aider. Si les Pjs ne veulent pas l'aider de bon cœur, elle est prête à donner tout ce qu'elle a et si cela ne suffit toujours pas, elle inventera une récompense (un vieil objet de kardia que lui avait ramené son mari décédé). En interrogeant les anciens amis de Saldarïn, les Pjs apprendront qu'ils ne l'ont pas vu depuis 1 mois mais que c'était un habitué du bar « le dé pipé ». Petit à petit, les Pjs apprendront que le jeune piscanthrope avait contracté une dette de jeu envers Roderon, un chef mafieux de la ville d'Isin. Saldarïn s'est démené pour trouver un revenu, il ramenait 500 drachmes par semaine ce qui représentent déjà une somme colossale. En le faisant suivre, Roderon a découvert qu'il pillait les habitations de la zone sinistrée d'Isin en compagnie d'autres pilleurs. Ces pilleurs n'ont plus vu leurs compagnons depuis 1 semaine. En fait celui-ci, à force de fréquenter le quartier sinistré, est devenu un putréfié qui sert la reine des damnés. Voir le chapitre sur Isin pour mener ce passage qui serait une véritable visite touristique du quartier sinistré.

**Le héros fou**

Tout démarre à Isin. Depuis quelques temps déjà, un héros du nom d'Athafinn provoque des troubles dans la cité. Il s'agit de vols, de brigandages puis il passe progressivement à l'assassinat, le tout ayant pour but de déstabiliser le comte d'Isin et la guilde des sourciers. Les autorités, prévenues du fait qu'il s'agit d'un héros (et d'un bon) décident d'engager les Pjs pour le chasser et le ramener vivant afin de le juger et le tuer. Après une enquête à Isin, les PJ découvrent que le héros est lié au membre fanatique du culte de Nerven. En effet, Athafinn cherche à éradiquer la kardia mais les joueurs découvriront à leur dépend qu'il l'utilise lui-même. Ancien héros d'Our (ou d'une autre divinité si cela vous arrange) Athafinn est devenu un des membres les plus actifs des fanatiques. Se sachant recherché à Isin, il a fui vers la baronnie de Welkynd dans l'Akkad où les fanatiques pourront le cacher et le protéger. Les PJ devront donc le poursuivre dans l'Akkad, explorer la baronnie de Welkynd dont les habitants sont très xénophobes envers ceux d'Isin et enfin ramener le héros à la ville sainte d'Isin. Une telle mission est extrêmement difficile et il faut la réserver à des personnages expérimentés car une erreur pourrait leur mettre toute l'armée du comté à dos en plus des fanatiques. Il faut rajouter à cela un combat probable contre Athafinn (mais pas obligatoire si les joueurs arrivent à le manipuler).

**Zut, le golem !**

Parmi ces nombreux projets, la guilde des sourciers travaille actuellement sur la réalisation d'un grand golem de terre. Le but est d'obtenir un gardien pour la guilde, une créature parfaitement résistante à toutes les attaques possibles et imaginables. Afin d'animer la créature, un élémentaire de terre puissant a été invoqué. Un PJ age peut travailler sur ce projet et ce peut être l'occasion de faire exécuter des missions de facteur au PJ (allez chercher tel ingrédient super rare, ..) le but étant de leur faire découvrir petit à petit le fonctionnement de la kardia dans Tylestel.

Mais les meilleures choses ont une fin car une harpie a réussi à s'introduire dans la guilde des sourciers. Déguisée en disciple et en usant de ses artifice, elle a réussi à approcher le golem régulièrement. Finalement, un soir alors que les PJ sont dans le coin, le golem deviendra fou. Perverti par la kardia titanesque de la créature, il brisera les murs de la guilde et tentera de fuir vers le quartier délabré où un navire l'attend avec d'autres harpies. Les harpies veulent récupérer cette création pour les aider dans une de leurs attaques dans les îles vierges. A la fin de cette mission et après un combat difficile contre le golem, les PJ commenceront peut être à soupçonner l'existence d'autres espions dans la guilde, l'occasion pour d'autres quêtes trépidantes.